

Instituto Superior Politécnico Gaya  
2013

Escola Superior de Educação de Santa Maria



**Susana Raquel Teixeira  
Meireles Barbosa**

## **A importância do jogo simbólico no desenvolvimento da criança de dois anos**

Relatório apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Educação Pré-escolar, sob a orientação do Prof. Doutor Carlos Filipe da Costa Januário



## Índice

Índice de Figuras.....	iv
Resumo .....	v
1. Introdução .....	6
1.1. Pertinência do estudo .....	6
1.2. Objetivo e hipóteses de trabalho .....	7
2. Revisão da literatura .....	8
2.1. A criança de dois anos de idade .....	8
2.1.1. Desenvolvimento da criança de dois anos .....	10
2.2. O jogo .....	12
2.2.1. Classificação dos jogos .....	15
2.2.2. Jogo Simbólico.....	17
2.3. O Educador de Infância e o jogo.....	22
3. Metodologia .....	27
3.1. Técnicas/instrumentos de recolha de dados .....	28
3.2. Procedimento de recolha de dados.....	29
4. Apresentação e discussão dos resultados .....	30
4.1. Dados sociodemográficos .....	31
4.2. Dados relativos aos alunos.....	32
4.3. Dados relativos ao Jogo .....	33
4.4. Dados relativos à aprendizagem e o desenvolvimento da criança .....	34
4.5. Dados relativos à importância do Jogo simbólico no desenvolvimento da criança de 2 anos .....	35
5. Síntese da apresentação e discussão dos resultados .....	38
5.1. Confirmação ou Infirmação das nossas Hipóteses.....	40
6. Conclusões .....	42
7. Relatório.....	44
7.1. Caracterização do contexto / meio envolvente .....	44
7.2. Caracterização do Jardim de Infância .....	46
7.3. Caracterização do pessoal docente e não docente.....	48
7.4. Caracterização sociocultural .....	49
8. Reflexão crítica da prática pedagógica .....	51
9. Referências Bibliográficas .....	55
Anexos .....	57

## Índice de Figuras

Figura 1 - Género .....	31
Figura 2 - Idade .....	31
Figura 3 - Habilitações Académicas.....	31
Figura 4 - Anos de Serviço.....	31
Figura 5 - Docência com crianças de 2 anos .....	32
Figura 6 - Tempo letivo com crianças de 2 anos.....	32
Figura 7 - O jogo na prática pedagógica .....	33
Figura 8 - Tipo de jogo mais adotado.....	33
Figura 9 - Área de interesse mais procurada .....	33
Figura 10 - Influência na aprendizagem.....	34
Figura 11 - Contributo no desenvolvimento da criança .....	34
Figura 12 - Área de desenvolvimento mais beneficiada .....	34
Figura 13 - Expressão de sentimentos .....	35
Figura 14 - Expressão da linguagem.....	35
Figura 15 - Favorecer o desenvolvimento .....	35
Figura 16 - Partilha e cooperação .....	35
Figura 17 - Favorecer a aprendizagem.....	35
Figura 18 - Criatividade e imaginação.....	35
Figura 19 - Interação com adultos e crianças .....	36
Figura 20 - Exploração na vertente lúdica .....	36
Figura 21 - Detecção de dificuldades.....	36
Figura 22 - Exploração na vertente educativa .....	36
Figura 23 - População da Cidade do Porto (censos 2011) .....	44
Figura 24 - População da Freguesia de Lordelo do Ouro (censos 2011).....	45
Figura 25 - Recursos Humanos do Jardim de Infância (2013).....	48

## Resumo

O interesse em estudar o jogo simbólico no desenvolvimento da criança surgiu com base no estágio realizado no âmbito da unidade curricular Prática de Ensino Supervisionada I e II, no grupo de dois anos de um Jardim de Infância do Porto e daí, o objetivo primordial: conhecer a percepção dos Educadores de Infância relativamente à importância atribuída ao jogo simbólico para o desenvolvimento da criança de dois anos de idade.

De acordo com o nosso propósito de estudo, definimos as seguintes hipóteses:

1ª Hipótese: Os Educadores de Infância com mais tempo de serviço consideram que o jogo simbólico influencia o desenvolvimento global da criança de dois anos.

2ª Hipótese: Os Educadores de Infância consideram mais importante a exploração do jogo simbólico na vertente educativa.

3ª Hipótese: Os Educadores de Infância com menos tempo de serviço não relacionam a importância do jogo simbólico como contributo para a aprendizagem da criança de dois anos.

A nossa amostra contempla 28 educadores de infância.

Metodologicamente recorremos à utilização de um questionário com 13 questões em que os dados do inquérito foram tratados no programa Excel 2010.

As principais conclusões referem que o jogo é uma atividade utilizada na prática letiva dos educadores de infância da nossa amostra, e que o jogo simbólico é muito importante no desenvolvimento da criança de dois anos.

**Palavras-chave:** JOGO, JOGO SIMBÓLICO, CRIANÇA, EDUCAÇÃO DE INFÂNCIA.

## 1. Introdução

O presente estudo pretende refletir sobre a importância do jogo simbólico no desenvolvimento da criança de dois anos de idade e tem como principal objetivo conhecer as percepções do Educador de Infância face ao mesmo.

Por ser um tema de nosso agrado e de interesse relevante para a nossa formação consideramos importante estudá-lo aprofundando os nossos conhecimentos recorrendo à pesquisa bibliográfica de autores de referência.

Segundo Bassedas e colaboradores (1999, p. 77) *“o jogo é uma actividade importante no processo de aprendizagem e no desenvolvimento das crianças”*, auxiliando no processo de ensino-aprendizagem. Este é, considerado fundamental para despertar o interesse da criança, pois permite, no entendimento de Mégrier (2005, p. 9) *“(...) o seu desenvolvimento afectivo, a formação e a afirmação de si.”*

É pois, a partir dele que a criança entra em contacto com a realidade, desta forma vai-se conhecendo melhor e desenvolvendo várias competências essenciais para o seu desenvolvimento.

### 1.1.Pertinência do estudo

O interesse por este estudo surgiu com base no estágio realizado no âmbito da unidade curricular Prática de Ensino Supervisionada I e II, no grupo de dois anos de idade de um Jardim de Infância do Porto. Em contexto pedagógico pudemos constatar a extrema relevância do jogo simbólico e do seu efeito motivacional junto do grupo em observação, pelo que, consideramos pertinente para o nosso estudo conhecer as percepções dos Educadores de Infância.

Face ao exposto, pretendemos com esta pesquisa aprofundar o nosso conhecimento na temática em questão com o intuito de melhor conhecer a forma como o jogo simbólico, pode ser fator influenciador no desenvolvimento multifacetado da criança de dois anos de idade.

Sustentamos este nosso interesse na argumentação consensual de que é a partir do jogo que a criança se começa a conhecer a si própria e ao mundo que a rodeia, como considera Mégrier (2005, p. 9) *“um prazer que facilita o desenvolvimento*

*social, as relações interindividuais, a sociabilidade, a partilha, a dissipação do egocentrismo”.*

## **1.2. Objetivo e hipóteses de trabalho**

O objetivo primordial do nosso estudo é conhecer a percepção dos Educadores de Infância relativamente à importância atribuída ao jogo simbólico para o desenvolvimento da criança de dois anos de idade.

De acordo com o nosso propósito de estudo, definimos as seguintes hipóteses:

1<sup>a</sup> Hipótese: Os Educadores de Infância com mais tempo de serviço consideram que o jogo simbólico influencia o desenvolvimento global da criança de dois anos.

2<sup>a</sup> Hipótese: Os Educadores de Infância consideram mais importante a exploração do jogo simbólico na vertente educativa.

3<sup>a</sup> Hipótese: Os Educadores de Infância com menos tempo de serviço não relacionam a importância do jogo simbólico como contributo para a aprendizagem da criança de dois anos.

## 2. Revisão da literatura

### 2.1. A criança de dois anos de idade

*“O jogo imaginativo é um dos grandes pilares desta idade, sobretudo depois dos 2 anos. É a altura em que tudo serve para brincar (...)”.*

Cordeiro (2008, p. 331)

A criança aos dois anos começa a afirmar a sua independência, no entanto *“é uma criança egocêntrica – as suas reacções nascem de si e voltam para si”* (Moreira, 1999, p. 246). Nesta fase, ela considera-se o centro do mundo e só vê o seu ponto de vista como o mais importante e o mais correto, sendo incapaz de compreender o dos outros. Aqui o egocentrismo não pode ser encarado como egoísmo mas sim como forma de centralização, pois a criança centra-se em si própria, tal como afirmam Papalia e colaboradores (2001, p. 316) *“o egocentrismo é uma forma de contração: Piaget defende que as crianças estão tão centradas no seu próprio ponto de vista, que não conseguem considerar o ponto de vista dos outros”*. A criança acredita que o mundo foi criado para si e que tudo gira à sua volta.

Este comportamento e pensamento egocêntrico da criança é manifestado de forma significativa durante o jogo, já que *“a criança começa a brincar sozinha mas começa a dar mostras de querer brincar com outras crianças”* (Moreira, 1999, p. 247). A criança ao brincar envolve-se e começa a sentir a necessidade de partilhar com os outros essa brincadeira, como referem Vandell e Mueller (1980), citados por Spodek (2002, p. 121) *“(...) com apenas 2 anos, as crianças já revelam preferências por determinados pares e já os procuram para parceiros dos seus jogos”*. No entanto, esta procura ainda é escassa porque a criança ainda fala só em si e não se interessa pela opinião dos outros o que a leva a ter muitas dificuldades na partilha de brinquedos.

Como refere Cordeiro (2008, p. 331) *“o jogo imaginativo é um dos grandes pilares desta idade, sobretudo depois dos 2 anos. É a altura em que tudo serve para brincar (...)”*, porque *“entra em força a fantasia, o faz-de-conta e o jogo, enquanto veículo do simbólico”* (Cordeiro, 2008, p. 34). É através do jogo simbólico que a criança se expressa e representa comportamentos como medo, angústias, alegrias,



atribuindo vida aos objetos e refletindo as suas vivências e experiências do dia-a-dia (por exemplo: fala com os bonecos e diz que têm de dormir). Este entendimento é reforçado pelo mesmo autor quando nos refere que *“as crianças desta idade continuam a gostar de blocos lógicos, com formas de cores diversas, os blocos de madeira ou plástico para construção, bonecos e brinquedos que sugiram cenas da vida real, mas não demasiadamente estruturados nem simbolizados porque as crianças não lhes atribuem significado”* (Cordeiro, 2008, p. 339).

É ainda nesta idade, que ocorre um grande desenvolvimento da linguagem. A criança começa a responder a perguntas simples e usa com exatidão o “eu” e o “a mim” pois já começa a ter consciência de si própria. Nesta fase *“a aquisição da linguagem representa para a criança um salto qualitativo no seu desenvolvimento, pois adquire um sistema de produtos sociais e culturais e um instrumento de conhecimento da realidade e de si mesmo, ampliando as suas capacidades de comunicação, acedendo ao conhecimento total dessa mesma realidade”* (Sousa, 2005, p. 48). A criança vai enriquecendo o seu vocabulário progressivamente o que lhe vai permitir exprimir as suas ideias e desejos de forma mais convincente. Este enriquecimento deve-se também à interação com as outras crianças e com os adultos pois tal como afirma Cordeiro (2008, p. 332-333) *“a interação das crianças, umas com as outras, implica sempre questões como o conhecimento do outro, confiança e desconfiança, vontade e receio, e outras ambivalências”*.

Portugal, (2009, p. 36) cita Bruner, descreve a *“(...) linguagem como um instrumento do pensamento, reconhecendo que o fornecimento às crianças de um vocabulário que lhes permita formular ideias, questionar, expor e argumentar, é um elemento vital no desenvolvimento da flexibilidade cognitiva e na construção do seu próprio conhecimento sobre o mundo”*. É aos dois anos que a criança desenvolve o seu pensamento simbólico de objetos e acontecimentos, ou seja, ela começa a ter a capacidade de pensar naquilo que não está presente. Ao possuir estas imagens mentais e com a ajuda do advento da linguagem permite que a criança desenvolva o seu pensamento com mais facilidade.

### 2.1.1. Desenvolvimento da criança de dois anos

*“O desenvolvimento da criança está sujeito a inúmeras influências”.*

(Papalia et al. 2001, p. 9)

*“O crescimento e o desenvolvimento, apesar de serem mais evidentes na infância, ocorrem ao longo da vida”* (Papalia et al., 2001, p. 16). Trata-se de um processo que sofre modificações físicas e psicológicas, ou seja, é uma sequência ordenada de transformações, por isso, foram vários os teóricos (Freud, Vygotsky, Piaget, Erickson entre outros), que estudaram o desenvolvimento da criança. Iremos apenas referir Piaget e Erickson por terem teorias diferenciadas referentes aos estádios de desenvolvimento.

*“O estágio insere-se no tempo como uma determinada fase do desenvolvimento humano, mas não assenta necessariamente no conceito de idade”* (Tavares e Alarcão, 2005, p. 33).

O psicanalista Erikson (1950) desenvolveu oito fases psicossociais que ocorrem ao longo da vida, defendendo que cada fase contribui para a formação da personalidade do indivíduo e que cada uma passa por uma crise que é o nome da própria fase. A fase autonomia *versus* dúvida e vergonha (12-18 meses aos 3 anos) é a que descreve a idade em questão. Nesta fase a criança desenvolve um equilíbrio de independência sobre a vergonha e a dúvida. O autor defende que a criança deve ser estimulada a ser autónoma para que possa dominar o seu próprio corpo e o mundo que a rodeia, embora tenha que respeitar certas regras já que é a partir das relações pessoais que as crianças começam a perceber quais são os comportamentos adequados e os que não o são. A dúvida e a vergonha surgem quando a criança se apercebe que não consegue realizar algo. (Papalia, et al, 2001, p. 24)

Já Jean Piaget (1932) desenvolveu quatro estádios cognitivos de desenvolvimento. Centrar-nos-emos apenas no segundo estágio, definido como pré-operatório que ocorre entre os dois e os sete anos de idade. Este é considerado o estágio mais importante do desenvolvimento da criança pois promove grandes progressos. Recorde-se que é nesta fase que a criança desenvolve um sistema de

representações na qual usa símbolos. Esta função simbólica assinala o início do pensamento porque a criança começa a criar símbolos para representar pessoas, lugares e acontecimentos, o que leva o autor, a considerar a linguagem e o jogo simbólico como os aspectos mais importantes neste estágio. (Papalia, et al, 2001, p. 24)

Através destes símbolos a criança cria a sua imagem mental, o que lhe permite desenvolver a sua linguagem, pois através dela começa a querer exprimir as suas ideias e pensamentos, ou seja, *“ter símbolos para as coisas ajuda a criança a pensar acerca delas e das suas qualidades, a recordá-las e a falar sobre elas, sem que estejam fisicamente presentes”* (Papalia, et al., 2001, p. 231).

Piaget divide ainda o período pré-operatório em dois estádios. O pré-conceptual, dos dois aos quatro anos, em que caracteriza a criança como egocêntrica, e o intuitivo, dos quatro aos sete anos, em que caracteriza a criança pelo pensamento intuitivo. No entanto estas fases são apenas uma referência, pois além de cada criança ter um ritmo cronológico diferente, *“o desenvolvimento da criança está sujeito a inúmeras influências”* (Papalia et al., 2001, p. 9) que podem emanar de vários factores, quer biológicos, quer ambientais.

## 2.2. O jogo

*“O jogo é uma função essencial na vida da criança: o seu desenvolvimento motor, físico, emocional, afetivo e psíquico encontra pela via do jogo o seu principal suporte”.*

(Moreira, 1999, p. 50)

O papel do jogo no desenvolvimento humano tem sido alvo de vários estudos de investigação. Tal como refere Neto (1997, p. 5) *“jogar é uma das formas mais comuns de comportamento durante a infância, tornando-se uma área de grande atracção e interesse para os investigadores, no domínio do desenvolvimento humano, educação, saúde e intervenção social”*. O jogo tem sido então estudado em diversas áreas como a sociologia, a psicologia e a educação. A maioria destas abordagens tem como objeto de estudo a importância do seu uso como recurso pedagógico, bem como a sua importância no desenvolvimento global da criança.

O jogo é um conceito difícil de definir, por isso cada autor sustenta uma definição diferente. Huizinga, citado por Cerezo (1997), refere que *“a civilização inicia-se e passa a ser um jogo”*, enquanto Gross, citado por Cerezo (1997, p. 1471), defende que *“o jogo é o pré-exercício que aperfeiçoa as habilidades úteis para o futuro”*. Já Hall, citado por Cerezo (1997) suporta que *“o jogo é um conjunto de actividades das gerações passadas que persiste ao longo da evolução”*. Por sua vez, Freud, citado por Cerezo (1997), garante que no jogo existem *“manifestações de desejos, conflitos e impulsos que a criança não pode manifestar de forma consciente e com função catártica”*. Também Buhler, citado por Cerezo (1997), menciona que o jogo é uma *“actividade lúdica com função expressiva e representativa”* e Piaget, citado por Cerezo (1997, p. 1471-1472), sustém que o jogo é um *“sistema primário de assimilação do real ao eu”*.

No entanto salientamos que o brincar e o jogo estão diretamente relacionados. Segundo Huizinga (1951), citado por Neto (1997, p. 99) *“o problema respeitante à definição de brincar é uma questão fundamental e origem de grande controvérsia. Apesar das diversas tentativas, nenhuma definição parece ser aceite pela totalidade dos teóricos”*, ou seja, tal como o jogo é um conceito difícil de definir.

O jogo está presente desde os primeiros dias de vida da criança, é algo natural, tal como afirmam Ancinelo e Caldeira (1997) citado por Oliveira (2002, p. 3) *“(...)”*

*tem início desde o nascimento, com o bebé aprendendo a brincar com a própria mãozinha e, mais adiante, com a mãe. Assim como aos poucos vai coordenando, agilizando e dotando seus gestos de intenção e precisão progressivas, vai aprendendo a interagir com os outros, inclusive com seus pares, crescendo em autonomia e sociabilidade*". É desde bebé que se começa a jogar. O jogo do "cu-cu", ou seja, o de aparecer e desaparecer é o primeiro jogo que é feito e que faz com que o bebé esboce um sorriso.

A este respeito, Papaia e colaboradores (2001, p. 202) sustentam que os *"sorrisos e as gargalhadas do bebé, à medida que a face do adulto se move à frente e fora da visão do bebé, sinalizam a expectativa crescente do que irá acontecer a seguir"* e quando o bebé começa a aperceber-se que a mãe está a brincar com ele, entra na brincadeira. Através desta brincadeira, o bebé começa a descobrir outra pessoa (a mãe) e a si mesmo. Daí, os mesmos autores afirmarem que *"este jogo não é apenas divertido; ele serve importantes objectivos"* pois representa o início do processo de comunicação, porque ao sorrir e ao gritar de alegria a mãe vai continuar a brincadeira, ou seja, desta forma ele comunica com a mãe. A reforçar este entendimento, Roggman e Langlois (1987), citados por Spodek (2002, p. 238) asseguram que *"os bebés com forte vinculação emocional aos pais, em comparação com bebés ansiosamente vinculados, são mais bem sucedidos ao iniciar um determinado tipo de interacção em torno dos brinquedos, como por exemplo as trocas de brinquedos, porque as mães interagem mais com eles"*, ou seja, esta brincadeira e estimulação por parte dos pais permite uma forte vinculação emocional.

O jogo é muitas vezes iniciado através do brinquedo. Segundo Piron, citado por Moreira (1999, p. 53) *"o brinquedo provoca o impulso de actividade que vai converte-se em jogo; ele suporta essa actividade, é função da sua associação com o jogo"*.

Para a criança, tal como referido por Cordeiro (2008, p. 329) *"(...) brincar é assim a sua principal função e será através da brincadeira espontânea ou do jogo mais estruturado, só ou com outros meninos, que aprenderá a utilizar uma linguagem e comunicação cada vez mais simbólicas, organizadas e amplas"*. A criança quando brinca torna-se mais proficiente na linguagem pois ao interagir com os outros leva-a a estabelecer um diálogo de maneira a exprimir as suas ideias. Tal como referem Papalia e colaboradores (2001, p. 322) *"a facilidade crescente com que as crianças*

*mais novas se expressam através do discurso, ajuda-as a formar a sua visão única do mundo”.*

Desta forma a criança torna-se participativa e criadora do seu próprio processo de aprendizagem tal como defendem Hohmann e Weikart (2003, p. 27) ao afirmar que *“(...) as crianças aprendem através das suas próprias experiências e descobertas”*. A criança ao jogar, cresce, estimula os seus sentidos e aprende a conhecer-se a si, aos outros e ao mundo que a rodeia.

O jogo assume, assim, um papel fundamental na aprendizagem e no desenvolvimento da criança, tal como refere, Gomes (2010, p. 46) *“o brincar potencia o desenvolvimento global da criança, pois permite-lhe aprender a conhecer, a fazer, a conviver e, sobretudo, a ser”*. Ele faz parte do mundo da criança e enquanto ela joga, descobre, imagina, explora e experimenta de uma forma divertida e natural. *“O jogo é uma função essencial na vida da criança: o seu desenvolvimento motor, físico, emocional, afectivo e psíquico encontra pela via do jogo o seu principal suporte”* (Moreira, 1999, p. 50), ou seja, o jogo permite o desenvolvimento global da criança. Tal como afirma Spodek (2002, p. 689) *“o jogo é desde há muito tempo importante pelas implicações que tem no desenvolvimento da criança”*.

### 2.2.1. Classificação dos jogos

Os jogos podem ser classificados de diversas formas. Cada autor tem a sua teoria.

Segundo Piaget, citado por Moreira (1999, p. 51), os jogos são classificados de acordo com os vários estádios de desenvolvimento.

- Estádio sensório-motor (do nascimento aos 2 anos) é caracterizado pelo jogo de exercício. Este é considerado o jogo inicial da criança, aquele em que a criança manipula livremente os objetos e os repete por puro prazer. Nesta fase a criança brinca sozinha.
- Estádio pré-operatório (dos 2 aos 7 anos) é caracterizado pelo jogo simbólico. A criança começa a usar símbolos como as palavras e a imitar o comportamento dos outros, contudo esta ainda é altamente egocêntrica. Centra-se em si e brinca sozinha, mesmo quando está em grupo. Este jogo é o característico jogo de faz-de-conta onde a criança se expressa transmitindo os seus sentimentos, inicialmente é jogado individualmente pela criança e só mais tarde é que passa a jogar com as outras crianças.
- Estádio das operações concretas (dos 7 aos 11 anos) é caracterizado pelo jogo com regra. Este é descrito como o jogo socializado, pois as crianças já jogam em grupos. A criança já começa a perceber e aprender as regras do jogo (ex: futebol, cartas, entre outros).

Todavia, Neto (1997, p. 232) recorrendo ao conceito de jogo sustentado por Piaget, afirma que determinados tipos de jogo aparecem em determinados estádios de desenvolvimento, classificando-os de maneira diferente.

- Jogos exploratórios (do nascimento aos 3 anos). Este jogo tem apenas a função exploratória em que a criança gosta de manipular livremente os objetos e a função produtiva pois *“estimulam a inteligência sensório-motora da criança”*.
- Jogos funcionais e de papéis (dos 3 aos 7 anos). Este jogo é considerado como a representação de papéis que a criança vivencia mas de uma forma simbólica. Tem a função expressiva em que a criança exprime os

seus sentimentos e a função comunicativa pois a criança já é capaz de comunicar as suas ideias.

- Jogo com regras (a partir dos 7 anos). Este jogo é caracterizado pela entrada da criança no primeiro ciclo pois exige uma integração social e um crescimento pessoal. Este pretende obedecer a regras e é um jogo que é jogado em grupo, permitindo assim, à criança a possibilidade de esta comunicar e interagir com as outras crianças. Desta forma permite que a criança perca o medo, liberte a timidez e tome a iniciativa.

Já Château, citado por Moreira (1999, p. 52), classifica os jogos da seguinte forma:

- Jogos funcionais da primeira infância;
- Jogos simbólicos que só despontam depois dos três anos;
- Jogos de habilidade que surgem principalmente nos primeiros anos da escola do primeiro ciclo;
- Jogos de sociedade, que só se organizam verdadeiramente no fim da infância.

Kooij (1977), citado por Neto (1997, p. 35 e 36), após estudar alguns autores formulou as suas próprias categorias de observação do jogo.

- Jogo de Repetição – A criança explora os brinquedos e manipula-os sem grande importância.
- Jogo de Imitação – A criança representa a vida real e imita o adulto.
- Jogo de Construção – A partir de objetos desprovidos a criança tenta representar o mundo real.
- Jogo de agrupamento – A criança agrupa figuras e brinquedos figurativos.



### 2.2.2. Jogo Simbólico

*“(...) é através do “faz-de-conta” e do jogo simbólico que a criança veicula a sua compreensão sobre o modo como o mundo funciona.*

(Spodek, 2002, p. 186)

Segundo Cordeiro (2008, p. 201) *“as crianças começam a brincar de “era uma vez” ou “faz-de-conta” desde muito cedo, por volta dos 2 anos”* naquilo que o autor caracteriza como *“um dos grandes pilares desta idade”*. Talvez por isso, Hohmann e Weikart (2003, p. 106) considerem que *“as brincadeiras das crianças pequenas são frequentemente sinais do centro das suas vidas, reflectindo situações familiares (...)”* logo, é durante o jogo simbólico que a criança cria um mundo imaginário para o qual transporta as suas preocupações e sentimentos que a incomodam na sua vida real. Tal como refere Bettelheim (2003, p. 241) *“através das suas brincadeiras, a criança exprime o que lhe seria muito difícil exprimir por palavras”*, pois este mundo é encarado pela criança, como um refúgio e é a partir dele que ela desempenha uma postura séria que assemelha à realidade e onde imita os adultos, exprime os seus medos, as suas incertezas, mas também as suas alegrias.

Este jogo simbólico permite que a criança mude de identidade e encarne no papel de uma personagem (normalmente é um adulto próximo, a mãe) e desta forma *“adquirem novas competências. Tornam-se proficientes no uso da linguagem, experimentam diferentes papéis e – ao reconstruírem as situações da vida real – lidam com emoções complexas”* (Papalia et al, 2001, p. 365). Ao criar estas personagens a criança cria situações imaginárias e parte de objetos simples como um prato, fazendo dele um volante e viaja até ao trabalho. Tal como afirma Cordeiro (2008, p. 34) *“nesta mesma idade, os objectos ganham “pessoalidade” – “o popó está a dormir”, “a mesa está a comer o livro”*.

Também Cordeiro (2008, p. 331-332) refere que *“para além da manipulação pura e simples dos objectos e do prazer que sente fazendo deles o que quer, a criança sente-se poderosa porque pode ser quem quer”* permitindo-lhe encarar o jogo como algo sério para o qual transporta as suas situações quotidianas, enriquecendo desta forma o seu imaginário, a sua criatividade e a sua autonomia.

A criança deve ter acesso a diferentes áreas de interesse que promovam este mesmo jogo, pois *“ao proporcionar um espaço de representação de diferentes papéis sociais, a área da casa, permite que as crianças desenvolvam uma imagem coerente do seu mundo mais imediato”* (Hohmann e Weikart, 2003, p. 188). A área da casinha é a área mais propícia para que este jogo aconteça pois é onde *“as crianças imitam as acções e a linguagem dos outros, utilizando objectos com a função de auxiliarem no fazer-de-conta, e desempenhando diversos papéis”* (Hohmann e Weikart, 2003, p. 303). Aqui ela cria personagens, vivencia situações quotidianas e elabora cenários usufruindo do material que tem ao seu dispor. Todavia, segundo Fein e Robertson (1975), citados por Spodek (2002, p. 693) *“as crianças mais novas precisam mais do que as crianças mais velhas de adereços mais realistas capazes de encorajar e prolongar o jogo simbólico”*. Concordante com esta análise Spodek (2002, p. 187) assume que *“(...) é necessário haver algum realismo nos materiais lúdicos para estimular o jogo de “faz-de-conta”* e acrescenta que *“o jogo imaginativo permite à criança criar situações dramáticas e expressar ideias e sentimentos através de gestos e da linguagem emergente”*. Em síntese, através deste jogo a criança desempenha papéis e representa comportamentos. *“É através dela (da capacidade de representação) que as crianças aprendem a raciocinar sobre os sentimentos e a resolver certas questões e problemas emocionais, tais como a separação e o medo”* (Spodek, 2002, p. 177). Este confronto com os seus sentimentos e problemas permite à criança tornar-se autónoma e construtora do seu próprio conhecimento.

É, a partir do jogo simbólico, que a criança começa a exprimir certos sentimentos como o medo, o ciúme, a alegria, entre outros e, tal como refere Spodek (2002, p. 186 e 187) *“a capacidade de representar estes sentimentos e impulsos e continuar, mesmo assim, a sentir-se em segurança, bem aceite e merecedor da aprovação do educador ou dos pais dá apoio ao processo do pensamento abstracto e da resolução de problemas sem precisar de encenar esses comportamentos”* porque ela encontra no jogo um abrigo onde se sente protegida.

Por outro lado, *“a capacidade para representar a experiência em jogos e no discurso do faz-de-conta, e na interacção com os pais ajuda a criança a desenvolver um mundo interior e significativo onde pode experimentar e expressar em segurança todos os sentimentos e relacioná-los com os comportamentos”* (Spodek, 2002, p. 177). Desta forma, a criança cria esse mundo e nele pode ser quem quiser, fingir, representar e a partir da experiência que vai adquirindo, começa a conhecer-se a si

própria e a conhecer o mundo que a rodeia pois, “(...) *é através do “faz-de-conta” e do jogo simbólico que a criança veicula a sua compreensão sobre o modo como o mundo funciona*” (Spodek, 2002, p. 186).

Este jogo permite também à criança ver como o mundo funciona e desta forma começa a abandonar progressivamente o seu único ponto de vista (egocentrismo) pois ao contactar com outras crianças, começa a aperceber-se que estas também têm o seu ponto de vista, tal como sustenta Singer, citado por Papalia e colaboradores (2001, p. 367) ao referir que “*através do faz-de-conta as crianças adquirem a compreensão do ponto de vista de outra pessoa (...)*”.

Em síntese, diríamos que o jogo simbólico ajuda a criança a confrontar-se com a realidade “*trazendo-a até si sob a forma de jogo e que por sua vez transpõe para a realidade o que viveu através do jogo. Processa-se assim por este movimento de assimilação/acomodação a sua adaptação ao mundo que o rodeia*” (Aguilar, 1988, p. 28).

Segundo Neto (1997), foram vários os investigadores que estudaram o jogo simbólico, Piaget (1962), Werner e Kaplan (1963), Belsky e Most (1981), Fein (1975, 1981), Fenson e Ramsay (1980) entre outros.

Segundo Elder e Pederson (1978); Ungerer, Zelazo, Kearsley e O’Leary (1982); Watson e Fischer (1977) e Watson e Jackowitz (1984), referidos por Neto (1997, p. 62), estudaram a evolução do jogo simbólico no que respeita à assimilação que a criança faz de uns objetos a outros confirmando, desta forma, “*a crescente capacidade da criança transformar objectos cada vez mais afastados na sua estrutura física, libertando-se assim das características perceptivas e funcionais desses objectos*”.

Já Piaget (1962), citado por Neto (1997, p. 60), ao debruçar-se sobre a evolução do jogo simbólico afirma o seu desenvolvimento tendo em conta quatro vetores básicos: descontextualização, descentração, integração e assimilação.

- Descontextualização: “(...) *esquemas simbólicos aparecem em contextos pouco diferenciados*” (Neto, 1997, p. 60). “(...) *tirar um comportamento familiar, como por exemplo os gestos da alimentação, do seu contexto, tais como simular alimentar-se*” (Spodek, 2002, p. 232).
- Descentração: “(...) *é a projecção de esquemas simbólicos em novos objectos*” (Neto, 1997, p. 60). Inicialmente a criança usa esses esquemas

simbólicos em relação ao próprio corpo (finge que se penteia) depois passa a projetá-los nos outros ou nos objetos (finge que penteia a boneca ou dá de comer ao irmão). Simultaneamente imita os esquemas dos outros (esquemas de imitação) e projeta-os em novos objetos (imita a mãe a telefonar).

- Integração: “(...) diz respeito à progressiva integração de esquemas simbólicos isolados, em sequências mais ou menos complexas, de comportamentos simbólicos. São fundamentalmente estes jogos mais complexos, quer nas manifestações em que predomina a acomodação – imitação de cenas reais – quer nas manifestações em que predomina a assimilação – jogos de ficção e de imaginação (...)” Piaget (1962) citado por Neto (1997, p. 60).

- Assimilação: “(...) diz respeito à assimilação de uns objectos a outros” (Neto, 1997, p. 60), ou seja, a criança substituiu uns objectos por outros (usa uma pedra como se fosse um telefone) pode fazer o mesmo com o seu próprio corpo (usa o corpo como se fosse um avião).

O construtivismo piagetiano (1962) defende ainda que, tal como cita Neto (1997, p. 63), “(...) sendo ainda o símbolo uma das manifestações da capacidade de representação (função semiótica), a semelhança entre os objectos de jogo e os objectos da vida real pode, dependendo da capacidade de representação da criança, facilitar ou inibir o jogo simbólico”. Piaget afirma ainda que “nas crianças de idade mais baixa e com capacidades de representação mais limitadas, a semelhança entre os objectos de jogo e da vida real (objectos estruturados) parece facilitar o jogo simbólico, ao passo que os objectos pouco estruturados parecem inibir esses comportamentos”. E acrescenta que “nas crianças com maiores capacidades de representação, a situação parece inverte-se. Os objectos com funções ambíguas não inibem o jogo, e a criança mostra-se capaz de realizar substituições a partir de objectos altamente estruturados (transforma um carro num telefone, levando-o ao ouvido e fingindo que telefona)”.

Neto (1997, p. 63) defende igualmente que “um outro aspecto da evolução do jogo simbólico, que mereceu um amplo interesse aos investigadores, foi a utilização dos brinquedos como agentes passivos ou activos, podendo os jogos simbólicos descentrados assumir duas formas distintas”.

- Forma passiva: A criança comporta-se como um agente ativo e o brinquedo como agente passivo (a criança dá de comer ao boneco com uma colher). (Neto, 1997, p. 63)
- Forma ativa: A criança comporta-se como um agente ativo mas o brinquedo já não é um agente passivo (a criança coloca a colher na mão do boneco e este leva-a depois à sua própria boca). (Neto, 1997, p. 63)

### 2.3. O Educador de Infância e o jogo

*“A pedagogia necessita de saber como brinca a criança e porquê”.*

(Moreira, 1999, p. 5)

*“O jogo tem sido considerado um elemento-chave na educação de infância”* (Spodek, 2002, p. 8) pois é a partir desta forma tão livre e natural que a criança exterioriza os seus sentimentos, as suas vivências e as suas experiências. E é a partir do jogo que a criança interage com o mundo real e começa a ter consciência de si mesma.

Cordeiro (2008, p. 365) afirma que *“a sala é um bom local para a aprendizagem do “saber estar”, não apenas em termos de “boa educação”, mas também de cumprimento de regras e gestão do espaço e do relacionamento entre o espaço, as “coisas” e objectos e, claro está, a própria pessoa e o próprio corpo”*. Cabe, portanto, ao educador ter um papel fundamental na adaptação do espaço físico da creche de modo a criar um ambiente facilitador do desenvolvimento e aprendizagem da criança. Sustentados ainda em Cordeiro (2008, p. 365) reconhecemos que *“a sala de aula tem de ser dinâmica, em constante capacidade de mudança, porque tem de atender às necessidades das crianças e às actividades desenvolvidas em cada momento”* por isso, o espaço deve ter material diversificado e apelativo, adequado à faixa etária em que o grupo se encontra, oferecendo jogos ou brinquedos que estimulem os interesses das crianças e que promovam a sua fantasia de modo a que estas sintam prazer a jogar/brincar. Decorrente deste entendimento *“é importante dar às crianças um leque de escolhas suficientemente vasto, para que as crianças tenham mais de uma oportunidade de aprenderem a escolher por si mesmas”* (Spodek, 2002, p. 187). Tendo a criança ao seu dispor uma grande diversidade de materiais, tem a oportunidade de poder escolher aquilo que mais lhe desperta curiosidade e interesse.

Nestas circunstâncias, o educador deve organizar a sala por áreas de interesse de modo a criar um ambiente de aprendizagem ativa já que *“definir as áreas de interesse é uma maneira concreta de aumentar as capacidades de iniciativa, autonomia e estabelecimento de relações sociais das crianças”* (Hohmann e Weikart, 2003, p. 165). Desta forma, *“o educador contribui, assim, com um ambiente*

*organizado e a criança contribui com uma capacidade inesgotável para a aprender a brincar”* (Spodek, 2002, p. 688). Assim as crianças podem escolher onde querem brincar *“uma vez que os objectos e materiais estão permanentemente acessíveis, as crianças podem concentrar-se no processo e nas interações relativas à actividade que escolheram”* (Hohmann e Weikart, 2003, p. 165). Ao fazê-lo estão a promover a interação com as outras crianças bem como com o educador. Podemos assim dizer que o jogo favorece as relações interpessoais e permite o desenvolvimento da linguagem, pois as crianças ao interagirem são confrontadas com a resolução de conflitos bem como com a partilha de ideias. Para o efeito, deve-lhes ser *“(...) dada a oportunidade de praticar a resolução de conflitos interpessoais num clima e num contexto de apoio, as crianças aprendem mais facilmente a acreditar nelas próprias enquanto resolutoras de problemas, a confiar nos adultos para as apoiar quando necessitam (...)”* (Hohmann e Weikart, 2003, p. 92).

É necessário que enquanto as crianças exploram os jogos pelas diferentes áreas da sala, o educador interaja com elas, ouça-as e incentive-as com o intuito de fortalecer a sua capacidade de raciocínio porque tal como referem Hohmann e Weikart (2003, p. 299) é *“através da observação, do apoio e do envolvimento nas brincadeiras das crianças, quando este é feito com o espírito apropriado, os adultos têm a oportunidade de descobrir os interesses especiais de cada criança: a forma como pensa e raciocina, com quem gosta de brincar, como utiliza aquilo que sabe para resolver problemas”*. Enquanto jogam, as crianças desenvolvem conversas espontâneas que promovem a interação e o diálogo com o adulto. Da mesma forma Papalia e colaboradores, (2001, p. 272) salientam que *“o modo como as crianças se relacionam com as figuras que lhes prestam cuidados podem influenciar fortemente o seu comportamento com os pares”*. Esta dinâmica permite ao adulto conhecê-las melhor e gerar assim uma relação de maior proximidade, porque *“por vezes as crianças convidam os adultos a juntarem-se à sua brincadeira, outras vezes são os adultos quem toma a iniciativa”*. E *“é interessante que quanto mais os adultos tomam a iniciativa de se juntarem à brincadeira das crianças de uma forma respeitadora, mais as crianças estão aptas a convidá-los”* (Hohmann e Weikart, 2003, p. 317). Depreendemos então que grande parte delas é receptiva a esta presença. No entanto esta deve ser encarada pelo adulto com naturalidade para que deixem de agir de forma espontânea.

Se, conforme defende Moreira (1999, p. 5) “*a pedagogia necessita de saber como brinca a criança e porquê*” o educador deve estar atento à maneira como as crianças brincam, porque a partir desta atividade lúdica consegue obter informações sobre os comportamentos que estas adotam, bem como, perceber quais são os seus interesses e as suas dificuldades.

Durante o jogo simbólico “*as crianças podem explorar, construir, imaginar e criar, porque têm à sua disposição uma variedade grande de materiais para escolher, manipular, e sobre os quais podem falar com colegas e adultos*” (Hohmann e Weikart, 2003, p. 181). Por isso se torna tão importante “*para a criança muito pequena, o acesso aos materiais, a liberdade para os manipular, transformar e combinar ao seu desejo e o tempo para o fazer, são aspetos absolutamente essenciais ao processo de descoberta*” (Hohmann e Weikart, 2003, p. 40). Às crianças deve, por conseguinte, ser dada a oportunidade de brincarem livremente e de se envolverem “*em brincadeira exploratória- experiências lúdicas simples, repetitivas, nas quais elas exploram as propriedades e funções dos materiais e dos instrumentos, não com o objetivo de construir alguma coisa, mas apenas pelo prazer de “mexer”*” (Hohmann e Weikart, 2003, p. 87 e 88). Só desta forma é que as crianças têm um papel ativo na descoberta do mundo que as rodeia. É a partir da interação com os objetos, pessoas e situações, que a criança começa a construir o seu próprio conhecimento do mundo. Por isso cabe ao educador colocar ao dispor da criança objetos de apoio “*por forma a assegurar que há oportunidades suficientes para que as crianças realizem escolhas e manipulem materiais – aspectos básicos do processo de aprendizagem activa*” (Hohmann e Weikart, 2003, p. 41).

O educador deve promover condições que favoreçam a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças, “*ao encorajar as crianças a descobrir, usar e devolver as coisas por elas próprias, os educadores promovem a independência, competência e sucesso dessas crianças*” (Hohmann e Weikart, 2003, p. 181). O seu papel principal é ajudar a criança a ser autónoma, a desenvolver a capacidade de se exprimir, entre outros valores e princípios, de modo a levá-la a ter um papel ativo na construção do seu desenvolvimento. Daí, o argumento de que “*as relações que as crianças desenvolvem com os educadores podem contribuir de forma positiva para o sentido de competência e bem-estar das crianças, desde que os adultos envolvidos compreendam e apoiem os seus níveis de desenvolvimento, lhes permitam funcionar como aprendizes activos, e partilhem o controlo com elas, em vez de as tentar*



*dominar ou ignorar*” (Hohmann e Weikart, 2003, p. 602-603). Para isso deve estar atento às necessidades e às características individuais de cada criança porque cada criança é única e cada uma aprende a um ritmo diferente, tal como nos refere Cordeiro, (2008, p. 329) quando afirma que *“é necessário respeitar a vontade de brincar com outros ou brincar a sós, e promover essas duas vertentes, respeitando as características da personalidade da criança”*. Este conhecimento individual é essencial para que o educador consiga selecionar objetivos, delinear estratégias e recorrer aos recursos didáticos mais adequados no progresso de cada criança tal como referem Hohmann e Weikart (2003, p. 83) *“a maioria dos educadores e dos adultos que tratam de crianças acreditam que cada criança é única e, conseqüentemente, esforçam-se por individualizar a sua abordagem de ensino”* possibilitando, desta forma, um ambiente em que a criança se sinta acolhida e valorizada.

É importante que o educador se consciencialize que o jogo assume, assim, uma importância crucial na creche e por isso, deve utilizá-lo como um recurso na sua prática pedagógica desde logo porque *“o jogo é uma função essencial na vida da criança: o seu desenvolvimento motor, físico, emocional, afectivo, e psíquico encontra pela via do jogo o seu principal suporte”* (Moreira, 1999 p. 50). Isto significa que o jogo promove o desenvolvimento global da criança e permite à mesma, através das experiências que adquirem com ele, que aprenda, desenvolva o seu raciocínio e construa o seu próprio conhecimento de uma forma saudável, natural e descontraída.

Para Seefeldt e Barbour (1994), citado por Neto (1997, p. 100), *“se os educadores não tiveram uma compreensão profunda acerca do que brincar é, e do papel que efectivamente tem no desenvolvimento e aprendizagem da criança, verão a sua eficácia comprometida”*. É por este motivo que se torna tão importante o educador refletir sobre a sua prática pedagógica, estar constantemente atualizado e em formação, de forma a garantir sempre um ensino de qualidade pois *“a importância que brincar tem na vida da criança, justifica a necessidade de melhor conhecermos o que é feito nesse sentido”* (Neto, 1997, p. 116). É fácil apercebermo-nos que a criança aprende com muito mais prazer enquanto brinca/joga do que quando lhe são incutidas atividades sem qualquer carácter lúdico.

*“Saber compreender, saber acompanhar o desenvolvimento da criança é fácil e necessário. É preciso informação para adequar a nossa atitude às necessidades da criança”* (Moreira, 1999, p. 290), por isso, se torna tão importante que o educador

estaja sempre atento às necessidades das crianças e tenha consciência que o jogo é um recurso lúdico que deve recorrer durante o processo de ensino-aprendizagem tal como refere Spodek (2002, p. 687) “*em virtude de o jogo incentivar o desenvolvimento das crianças, os educadores procuram actualmente maneiras de promover o jogo nos contextos educativos*”. Neste sentido, o jogo tem como principal função promover o desenvolvimento da criança e tem a vantagem de ser trabalhado em ambas as vertentes, educativa e lúdica.

Em suma, “*é no jogo que a aprendizagem ocorre na sua forma mais natural e espontânea e onde ela tem um significado particular para a criança*” (Spodek, 2002, p. 187).

### 3. Metodologia

Para realizar um trabalho de investigação na área da educação podemos encontrar vários métodos de investigação.

Depois de pesquisarmos e analisarmos cada um deles tivemos em consideração alguns pontos essenciais como o contexto, o investigador, os intervenientes bem como a duração da investigação que nos fez concluir que a metodologia que mais se enquadra ao tema do projeto que estamos a desenvolver é a metodologia quantitativa.

*“A investigação dita quantitativa tem sido o paradigma dominante da investigação em educação”* (Fernandes, 1991, p. 64-66) a qual nos permitirá obter dados específicos sobre a temática.

Neste estudo, *“... o investigador, (...) pode ainda correlacionar, isto é, apreciar o grau de variação conjunta de duas ou mais variáveis, ou em que medida os valores de uma variável tendem a aparecer associados com a variação dos valores na outra”* (Almeida e Freire, 2000, p. 25).

Sendo assim, o método de investigação deste estudo, apoia-se na investigação quantitativa do tipo descritiva e correlacional, isto é, *“quantitativo-correlacional, voltada mais para a compreensão e a predição dos fenómenos através da formulação de hipóteses sobre as relações entre variáveis”* (Almeida e Freire, 2000, p. 28). Porque, pretendemos perceber a relação entre variáveis, antecipamos as nossas hipóteses em estudo:

- 1ª Hipótese: Os Educadores de Infância com mais tempo de serviço consideram que o jogo simbólico influencia o desenvolvimento global da criança de dois anos.
- 2ª Hipótese: Os Educadores de Infância consideram mais importante a exploração do jogo simbólico na vertente educativa.
- 3ª Hipótese: Os Educadores de Infância com menos tempo de serviço não relacionam a importância do jogo simbólico como contributo para a aprendizagem da criança de dois anos.

## 2. Técnicas/instrumentos de recolha de dados

Para o nosso estudo, o instrumento que pretendemos utilizar para a recolha de dados, é um questionário elaborado para o efeito. Segundo Ghiglione (1987), citado por Ketele e Roegiers (1993, p. 36), “(...) *para construir um questionário, é necessário, evidentemente, saber de maneira precisa o que se procura, assegurar-se que as perguntas têm um sentido, que todos os aspectos da questão foram abordados (...)*” por isso, ao elaborá-lo tivemos como base de trabalho a pesquisa bibliográfica que efetuámos acerca da temática em questão.

Julgamos que o questionário é indispensável para obter dados direcionados com o tema da investigação e por isso, elegemos um tipo de questionário de resposta fechada porque nos permite elaborar questões objetivas e precisas, tal como referem Amaro e colaboradores (2004/2005, p. 6): “*os questionários fechados são bastante objectivos e requerem um menor esforço por parte dos sujeitos aos quais é aplicado*”. Acresce ainda o argumento de que “*as questões de resposta fechada são aquelas nas quais o inquirido apenas selecciona a opção (de entre as apresentadas), que mais se adequa à sua opinião.*” (Amaro, A., et. al. 2004/2005, p. 4).

É nosso intuito perceber como os Educadores de Infância direcionam a sua prática educativa com as crianças da faixa etária em questão e, para isso, centramo-nos no jogo simbólico. Pretendemos, ainda, dar a conhecer a visão dos educadores sobre a importância do jogo simbólico no desenvolvimento da criança.

A população alvo que nos servirá de suporte para este trabalho centra-se, pois, nos Educadores de Infância e abarca, aleatoriamente docentes da rede privada e semiprivada do Grande Porto.

O questionário está estruturado em três partes: a parte I que é constituída por quatro questões sobre os dados sociodemográficos e a formação do inquirido, seguindo-se a parte II com duas questões sobre os alunos da faixa etária em questão e a parte III referente à percepção do educador de infância face ao jogo simbólico, sendo constituída por seis questões e uma escala composta por dez itens com cinco opções de resposta, numa escala de Lickert: nada importante, pouco importante, indiferente, importante e muito importante (ver em anexo).

### 3.1. Procedimento de recolha de dados

Os dados serão recolhidos através do questionário já referido anteriormente, o qual foi previamente testado com duas educadoras de infância na mesma situação que os elementos da nossa amostra. Este teste permite-nos, tal como referem Ghiglione e Matalon (1993, p. 174) “(...) avaliar a taxa de recusas, conhecer a forma como as pessoas reagem ao questionário e saber se a ordem das questões não coloca algum problema”. Desse teste, não houve necessidade de refazer nenhuma das questões, nem surgiram dúvidas no seu preenchimento.

Para a recolha dos dados, elaboramos o questionário no Google Drive no link [https://docs.google.com/forms/d/1O7Ja5LCGkrWuhJJQR3ncqfVnrOrmnwqwVR4f\\_-IziSU/viewform](https://docs.google.com/forms/d/1O7Ja5LCGkrWuhJJQR3ncqfVnrOrmnwqwVR4f_-IziSU/viewform), o qual foi enviado por correio eletrónico no dia 9 de Julho de 2013 para todos os contactos dos Educadores do ensino privado e semiprivado que tivemos acesso. Deste procedimento obtivemos um retorno de 28 respondentes, perfazendo este, o total de elementos que constituem a nossa amostra. O tratamento de dados dos inquéritos irá ser realizado no programa *Office Excel 2010*.

#### **4. Apresentação e discussão dos resultados**

Este estudo tem como objetivo primordial conhecer as percepções dos Educadores de Infância face à importância do jogo simbólico no desenvolvimento da criança de dois anos de idade.

Depois de preenchidos os questionários, os resultados dos mesmos foram cuidadosamente analisados. Para facilitar a leitura dos dados foram realizados gráficos com base nos resultados obtidos, tendo estes, sido traduzidos em frequências absolutas/relativas, chegando aos resultados finais.

Assim, ao analisar os dados e ao discuti-los, tivemos em consideração as três hipóteses iniciais: 1ª: Os Educadores de Infância com mais tempo de serviço consideram que o jogo simbólico influencia o desenvolvimento global da criança de dois anos; 2ª: Os Educadores de Infância consideram mais importante a exploração do jogo simbólico na vertente educativa e 3ª: Os Educadores de Infância com menos tempo de serviço não relacionam a importância do jogo simbólico como contributo para a aprendizagem da criança de dois anos.

Para este estudo foi utilizada uma amostra de 28 Educadores de Infância.

#### 4.1. Dados sociodemográficos

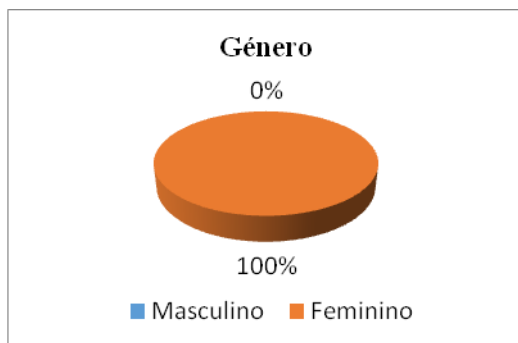


Figura 1: Gênero

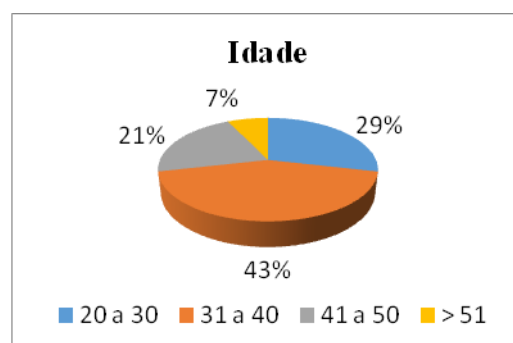


Figura 2: Idade

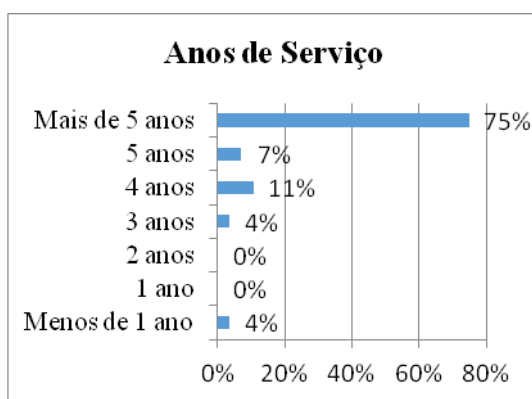


Figura 3: Anos de Serviço

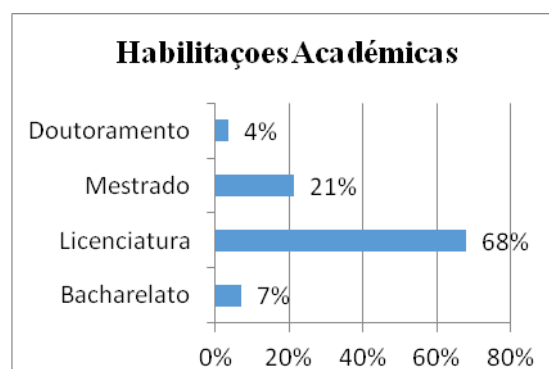


Figura 4: Habilitações Acadêmicas

Como podemos confirmar com os dados acima mencionados, a amostra do nosso estudo é constituída por 28 Educadores de Infância, constando-se uma predominância absoluta do gênero feminino. As idades que predominam na amostra são entre os 31 e 40 anos, a maioria dos inquiridos possui a licenciatura e tem mais de 5 anos de serviço.

## 4.2. Dados relativos aos alunos



Figura 5: Docência com crianças de 2 anos

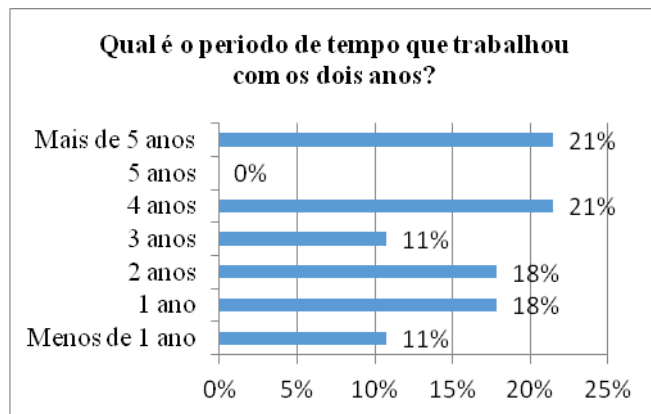


Figura 6: Tempo letivo com crianças de 2 anos

Podemos constatar com os dados referidos no gráfico acima que todos os inquiridos trabalharam com a faixa etária em questão e que a maioria trabalhou com a mesma entre os 4 anos e mais de cinco anos.



### 4.3. Dados relativos ao Jogo



Figura 7: O jogo na prática pedagógica

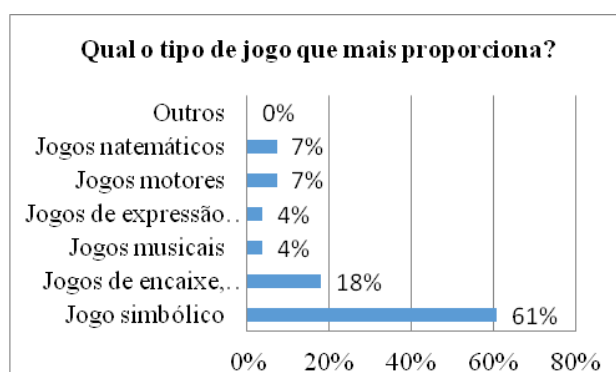


Figura 8: Tipo de jogo mais proporcionado

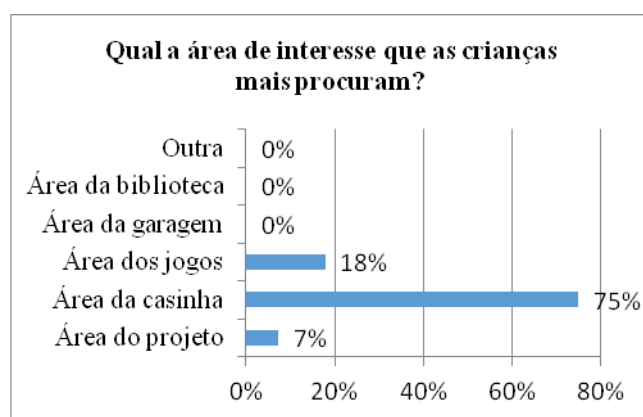


Figura 9: Área de interesse mais procurada

Os dados evidenciam que o jogo faz parte da prática pedagógica de todos os inquiridos. O jogo que é mais proporcionado na sala é o jogo simbólico. A área que é mais procurada pelas crianças é a área da casinha.

#### 4.4. Dados relativos à aprendizagem e ao desenvolvimento da criança

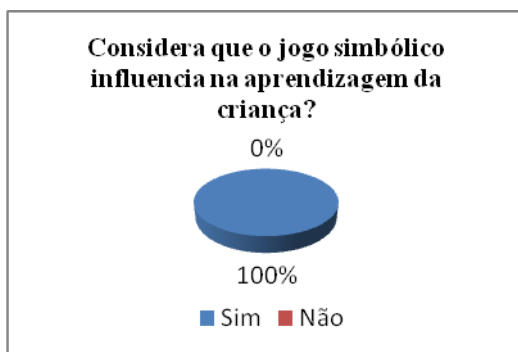


Figura 10: Influencia na aprendizagem

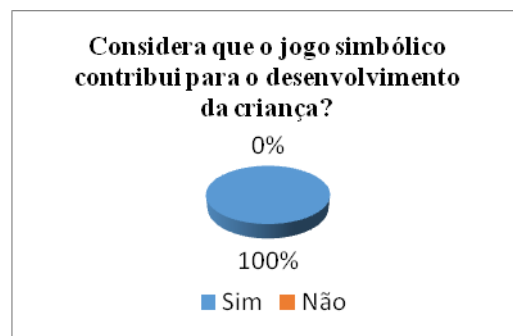


Figura 11: Contributo no desenvolvimento da criança

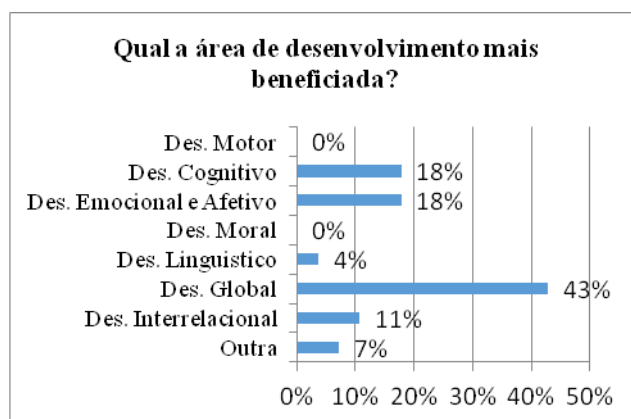


Figura 12: Área de desenvolvimento mais beneficiada

Os dados evidenciam que todos os inquiridos são de opinião que o jogo simbólico influencia a aprendizagem e contribui para o desenvolvimento da criança. As mesmas inquiridas são de opinião de que a área de desenvolvimento que o jogo simbólico mais beneficia é a área do desenvolvimento global da criança.

#### 4.5. Dados relativos à importância do Jogo simbólico no desenvolvimento da criança de 2 anos

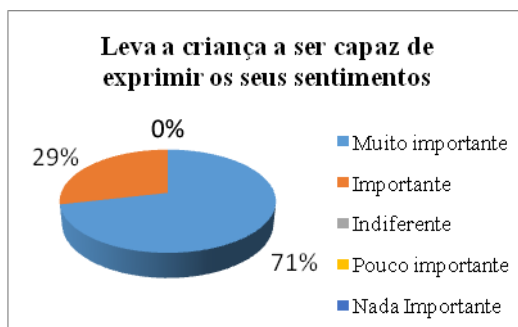


Figura 13: Expressão de sentimentos

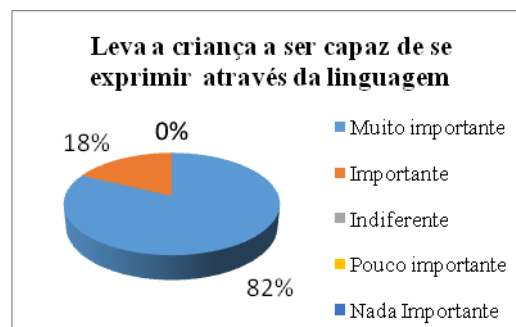


Figura 14: Expressão da linguagem

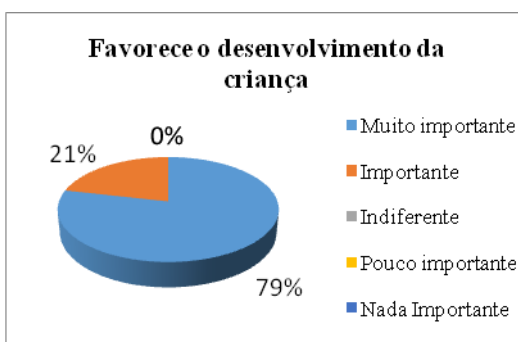


Figura 15: Favorecer o desenvolvimento

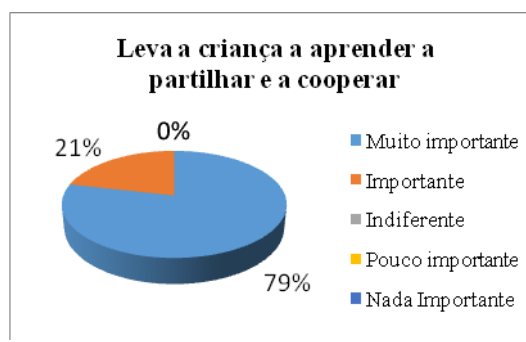


Figura 16: Partilha e cooperação

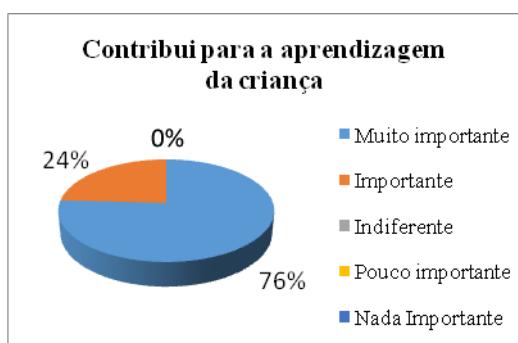


Figura 17: Favorecer a aprendizagem

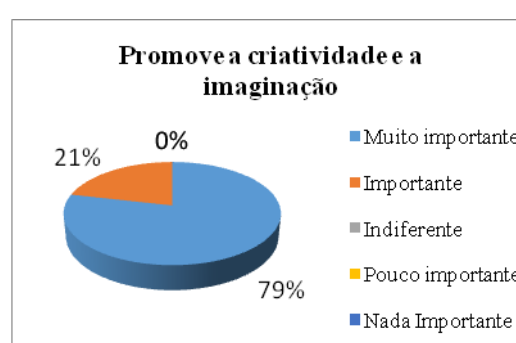


Figura 18: Criatividade e imaginação

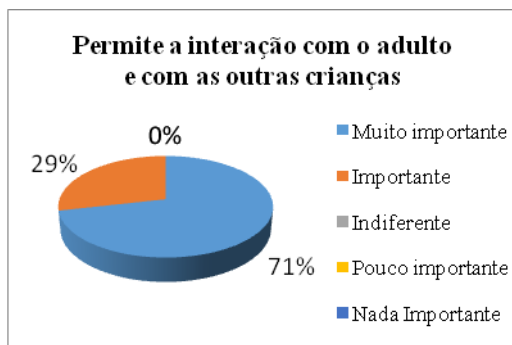


Figura 19: Interação com adultos e crianças

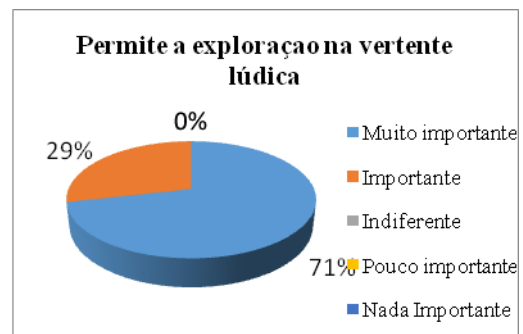


Figura 20: Exploração na vertente lúdica

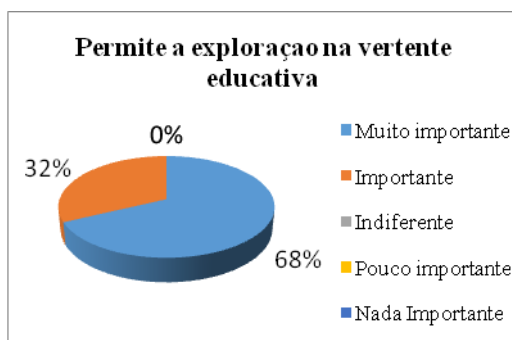


Figura 21: Exploração na vertente educativa

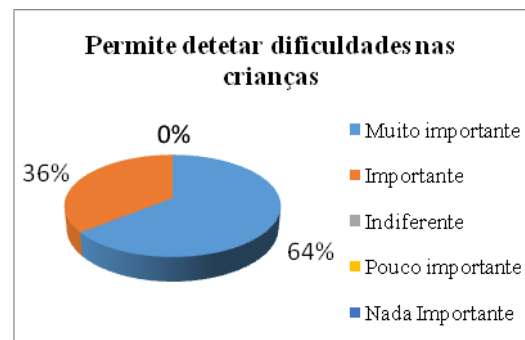


Figura 22: Detecção de dificuldades

As figuras visualizadas acima ilustram a opinião dos inquiridos face a importância do jogo simbólico no desenvolvimento da criança de dois anos de idade. As respostas permitem obter o grau de importância que é atribuída a cada questão pelos educadores de infância, tendo como base uma escala com níveis desde “Nada Importante” até “Muito Importante”.

Na figura 13, verificamos que 29% dos educadores responderam “Importante” e 71% responderam “Muito Importante”.

Na figura 14, podemos observar que 18% dos educadores mencionam que é “Importante” e 82% responderam “Muito Importante”.

Já na figura 15, relativa ao desenvolvimento da criança, verificamos que 21% dos educadores responderam que o jogo era “Importante” e 79% mencionam que era “Muito Importante”.

Na figura 16, constatamos que 21%, dos inquiridos responderam “Importante” e 79% responderam “Muito Importante”.

Referente à figura 17, verificamos que 24% dos educadores responderam “Importante” e 76% responderam “Muito Importante”.

Na figura 18, observamos que 21% dos inquiridos responderam “Importante” e 79% responderam “Muito Importante”.

De seguida na figura 19, constatamos que 29% dos educadores responderam “Importante” e 71% responderam “Muito Importante”.

Na figura 20, podemos observar que 29% dos educadores responderam “Importante” e 71% responderam “Muito Importante”.

Na figura 21, verificamos que 32% dos inquiridos responderam “Importante” e 68% responderam “Muito Importante”.

Por fim, na figura 22, observamos que 36% dos educadores responderam “Importante” e 64% responderam “Muito Importante”.

Após esta análise individual de cada item, podemos concluir que o item *“Leva a criança a ser capaz de se exprimir através da linguagem”* figura 14 é o que mais predomina uma vez que 18% dos inquiridos responderam “Importante” e 82 % responderam “Muito Importante”, ou seja, verificou-se que os educadores de infância consideram que o mais importante no desenvolvimento da criança através do jogo simbólico, é levar a criança a ser capaz de se exprimir através da linguagem. Por outro lado, o item que teve menor importância para os educadores, foi o item *“Permite detetar dificuldades nas crianças”* figura 22 verificando-se que 36% dos inquiridos responderam “Importante” e 64 % responderam “Muito Importante”, não deixando contudo de ter importância.

De salientar que nenhum dos inquiridos respondeu *“Nada Importante”*, *“Pouco Importante”* ou *“Indiferente”* em nenhuma das questões. Podemos assim concluir que todos os inquiridos consideram que o jogo simbólico é “Importante” ou “Muito Importante” no desenvolvimento da criança de dois anos de idade.

## 5. Síntese da apresentação e discussão dos resultados

Foi nosso intuito, com este estudo, conhecer as percepções dos Educadores de Infância face à importância do jogo simbólico no desenvolvimento da criança de dois anos de idade.

Podemos verificar, através dos dados obtidos, que o jogo faz parte da prática pedagógica de todos os inquiridos.

Através dos dados obtidos na questão 7, *“O jogo faz parte da prática pedagógica”* os resultados evidenciaram que o jogo faz parte da prática pedagógica de todos os inquiridos, sendo já defendido por Spodek (2002, p. 8) quando refere que *“O jogo tem sido considerado um elemento-chave na educação de infância”*

Referente à questão *“Qual o tipo de jogo que mais proporciona?”*, evidenciamos que o jogo mais proporcionado na sala é o jogo simbólico (61%).

No que se refere à área de interesse mais procurada pelas crianças, podemos referenciar que é a área da casinha que revela maior interesse. Podemos considerar, tal como afirmam Hohmann e Weikar (2003, p. 188) que *“(...) a área da casa, permite que as crianças desenvolvam uma imagem coerente do seu mundo mais imediato”* Pois, esta área permite que as crianças possam criar o seu mundo imaginário onde *“(...) imitam as acções e a linguagem dos outros, utilizando objectos com a função de auxiliarem no fazer-de-conta, e desempenhando diversos papéis”* (Hohmann e Weikar, 2003, p. 303).

Como podemos comprovar todos os inquiridos consideraram que o jogo simbólico influencia na aprendizagem da criança de dois anos de idade bem como consideram que o mesmo contribui para o seu desenvolvimento, ideia que defende Spodek (2002, p. 689) *“o jogo é desde há muito tempo importante pelas implicações que tem no desenvolvimento da criança”*.

Quanto à área de desenvolvimento mais beneficiada pelo jogo simbólico verificou-se que a maioria dos inquiridos considera que é a área de desenvolvimento global da criança, estes resultados são justificados por Gomes (2010, p. 46) quando refere que *“o brincar potencia o desenvolvimento global da criança, pois permite-lhe aprender a conhecer, a fazer, a conviver e, sobretudo, a ser”* Por outro lado, as áreas

que não tiveram qualquer resposta foram as áreas do desenvolvimento motor e do desenvolvimento moral.

No que concerne à questão 13, esta encontrava-se distribuída por dez itens, conseguindo-nos dar a opinião dos inquiridos face ao grau de importância do jogo simbólico no desenvolvimento da criança de dois anos de idade. No que se refere ao item *“Leva a criança a ser capaz de exprimir os seus sentimentos”* figura 13, os dados evidenciam que a maioria dos inquiridos o considerou “Muito importante” o que leva a confirmar que, tal como afirma Spodek (2002, p. 187) *“o jogo imaginativo permite à criança criar situações dramáticas e expressar ideias e sentimentos (...)”*.

No item *“Leva a criança a ser capaz de se exprimir através da linguagem”* explanado na figura 14, verificamos que a maior frequência de respostas incide no “Muito Importante” o que leva a este item ser o mais relevante de todos. Estes resultados defendem o que Cordeiro (2008, p. 329) afirma *“(...) será através da brincadeira espontânea ou do jogo mais estruturado, só ou com outros meninos, que aprenderá a utilizar uma linguagem e comunicação cada vez mais simbólicas, organizadas e amplas”*.

No que diz respeito ao item *“Promove a criatividade e a imaginação”* representado na figura 18, os dados indicam que 79% respondeu “Muito Importante”. É no jogo simbólico que a criança sai da realidade para entrar noutra realidade, tal como defende Gomes (2010, p. 46), *“através da brincadeira, as crianças ultrapassam a realidade, transformando-a através da imaginação”*, ela recria essa realidade recorrendo à imaginação.

No item *“Permite uma interação com o adulto e com as outras crianças”* visualizado na figura 19, as respostas obtidas referem que a maioria considera este item “Muito importante” o que leva a confirmar a ideia de Hohmann e Weikart (2003, p. 317) *“é interessante que quanto mais os adultos tomam a iniciativa de se juntarem à brincadeira das crianças de uma forma respeitadora, mais as crianças estão aptas a convidá-los”*.

É de salientar que, a maioria dos inquiridos, atribuiu o maior nível de importância a todos os itens. Consideramos que através dos dados obtidos, os educadores de infância são da opinião de que o jogo simbólico é extremamente importante no desenvolvimento da criança de dois anos de idade.

## 5.1. Confirmação ou Infirmação das nossas Hipóteses

Após a análise e discussão dos nossos resultados, consideramos pertinente analisar as nossas hipóteses num ponto único, de forma a podermos clarificar a sua confirmação ou infirmação.

### Hipótese 1

*"Os educadores de Infância com mais tempo de serviço consideram que o jogo simbólico influencia o desenvolvimento global da criança de dois anos".*

Quando cruzamos os dados do tempo de serviço (figura 3) com os dados acerca da influência do jogo simbólico no desenvolvimento global da criança de dois anos (figura 12), verificamos que a grande maioria (75%) dos educadores tem mais de 5 anos de serviço, restando apenas 25% com menos de 5 anos de serviço. Cruzando, com os dados da figura 12, verificamos que 43% dos educadores responderam que a área mais beneficiada era o desenvolvimento global.

Neste sentido e sabendo que a grande maioria dos educadores têm mais do que 5 anos de serviço, podemos confirmar a nossa primeira hipótese.

### Hipótese 2.

*"Os Educadores de Infância consideram mais importante a exploração do jogo simbólico na vertente educativa".*

De acordo com a análise efetuada, verificamos pelo estratificado na figura 20, que a grande maioria (71%) dos educadores de infância considera "Muito importante" a exploração do jogo simbólico na vertente lúdica, seguidos dos restantes docentes (29%) que consideram "Importante" a mesma vertente. Já na figura 21 podemos verificar que a maioria (68%) dos educadores de infância considera "Muito importante" a exploração do jogo simbólico na vertente educativa, seguidos dos restantes docentes (32%) que consideram "Importante" a mesma. Com estes resultados, não podemos confirmar a nossa hipótese (n.º 2), uma vez que tanto a vertente lúdica (71%) como a vertente educativa (68%) foram consideradas pela grande maioria dos educadores de infância como sendo muito importantes no jogo



simbólico. Verificamos ainda que embora a vertente lúdica abarque mais opiniões dos educadores como “Muito importante”, a diferença de 3% entre esta e a vertente educativa, não nos permite afirmar que a vertente lúdica é mais importante para os mesmos. Desta forma a nossa hipótese não se confirma.

Hipótese 3.

*“Os Educadores de Infância com menos tempo de serviço não relacionam a importância do jogo simbólico como contributo para a aprendizagem da criança de dois anos”.*

Verificamos pela análise da figura 10 que todos os Educadores de Infância (100%) independentemente do tempo de serviço que possuem, declararam que o jogo simbólico influencia a aprendizagem da criança. Neste sentido, a nossa hipótese (n.º 3) não se confirma.

## 6. Conclusões

Este trabalho tinha como objetivo principal conhecer as percepções do Educador de Infância face à importância do jogo simbólico no desenvolvimento da criança de dois anos de idade.

Ao longo da realização deste estudo procuramos aprofundar os nossos conhecimentos no tema geral “Jogo simbólico” e nos temas inerentes a este. Este é um jogo que “(...) *permite à criança criar situações dramáticas e expressar ideias e sentimentos através de gestos e da linguagem emergente*” (Spodek, 2002, p. 187), ao estudá-lo tomamos consciência do quanto é importante este ser explorado no contexto creche. Pois como refere Cordeiro (2008, p. 331) “*o jogo imaginativo é um dos grandes pilares desta idade, sobretudo depois dos 2 anos. É a altura em que tudo serve para brincar (...)*”. Por isso, ao elaborar esta investigação pretendíamos ter a opinião dos Educadores de Infância face ao tema central. Conseguimos, através da investigação realizada, da recolha de dados e da revisão da literatura chegar à análise do objetivo principal e das hipóteses levantadas.

Pretendemos também que este estudo seja relevante para os profissionais de educação com o intuito de que este seja um instrumento útil que os consciencialize para a importância do jogo simbólico no desenvolvimento da criança. É importante que o educador proporcione às crianças condições físicas favoráveis para a promoção deste mesmo jogo, tal como afirmam Hohmann e Weikart (2003, p. 188) “*ao proporcionar um espaço de representação de diferentes papéis sociais (...) permite que as crianças desenvolvam uma imagem coerente do seu mundo mais imediato*”.

Concluimos com este estudo que o jogo é uma atividade realizada na prática pedagógica dos Educadores de Infância inquiridos da nossa amostra e que o jogo simbólico é muito importante no desenvolvimento da criança de dois anos. Concluimos ainda que os Educadores de Infância com mais tempo de serviço letivo consideram que o jogo simbólico influencia o desenvolvimento global da criança de 2 anos, circunstância que nos permitiu atingir o objetivo principal do estudo bem como dar resposta às hipóteses levantadas no início. Verificamos ainda que todos os Educadores de Infância independentemente do tempo letivo que possuem afirmam que o jogo simbólico também influencia a aprendizagem da criança de 2 anos.

Terminamos com a certeza de que este estudo que nos envolvemos foi um trabalho muito gratificante que enriqueceu a nossa vida acadêmica. Aprendemos o quanto é importante o jogo simbólico no desenvolvimento da criança de dois anos e com base na investigação realizada e na realidade educativa que observamos, temos hoje consciência que é a partir dela e das experiências que recebemos até agora que nos permite refletir e crescer para futuramente investir numa educação de qualidade.

Este projeto contribuiu ainda para alargar a nossa formação pessoal e profissional tornando-nos mais flexíveis e abertos a novos desafios, aprendendo que nos devemos moldar à realidade educativa.

## 7. Relatório

### 7.1. Caracterização do contexto / meio envolvente

A instituição na qual estagiamos situa-se na cidade do Porto. Esta cidade é considerada a capital regional da zona norte que fica situada na margem direita do Rio Douro com cerca de 41km<sup>2</sup> de área e uma população de 237591 habitantes (dados dos censos de 2011). O seu concelho abrange um total de 15 freguesias, na qual destacamos a que pertence ao local de estágio. Lordelo do Ouro, tem cerca de 3 km<sup>2</sup> de área e 22 mil habitantes (censos de 2001). É considerada uma das freguesias periféricas da cidade do Porto por se encontrar bem situada. A área que a abrange remete-nos ao século XII e por estar tão perto do mar era conhecida pelas atividades como pesca, construção naval e marinhagem. É também conhecida como uma freguesia industrial onde ainda hoje se podem encontrar duas das antigas fábricas (Companhia de Fósforos e da Fábrica de Lanifícios Lordelo), embora se encontrem fechadas.

Nesta freguesia foram construídos vários monumentos relevantes, como a Capela de Santa Catarina, a Capela setecentista de Nossa Senhora da Ajuda e o monumento mais importante no Jardim do Calém, construído com o intuito de homenagear os portugueses que partiram à conquista de Ceuta. Nos dias de hoje é considerada uma freguesia com várias atividades comerciais e alguns serviços.

#### Estrutura demográfica da população do Porto

Podemos verificar no gráfico abaixo que a população residente no Porto em 2011 distribuía-se desta forma, mas após vários estudos verifica-se que nos últimos 20 anos há um acentuado envelhecimento da população sendo este o principal traço da evolução do Porto.

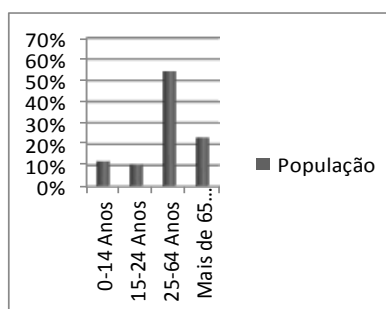
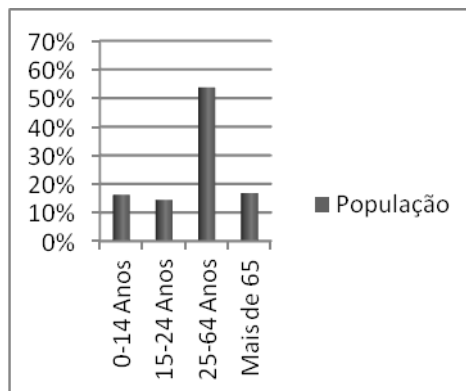


Figura 21: População da Cidade do Porto (censos 2011)

### Estrutura demográfica da população da junta de freguesia de Lordelo do Ouro

Podemos analisar no gráfico abaixo os dados referentes à população residente nesta freguesia.



**Figura 22: População da Freguesia de Lordelo do Ouro (censos 2011)**

## **7.2. Caracterização do Jardim de Infância**

O Jardim de Infância está inserido numa área pertence à freguesia de Lordelo do Ouro na Cidade do Porto. A instituição tem uma boa localização, pois é parte integrante de uma das zonas residenciais mais prestigiada e com bons acessos à mesma. Na mesma área podemos também encontrar um pequeno comércio, bancos, correios e existem ainda algumas escolas públicas e particulares com graus de ensino desde a creche ao ensino secundário.

O Jardim de Infância era anteriormente uma casa particular da qual foi alvo de demolição e construída de raiz, com o objetivo de adequar todo o seu espaço. Por se encontrar numa estreita é difícil estacionar perto da escola por isso a instituição possuiu um parque de estacionamento privativo de dois lugares em frente à entrada da mesma. As instalações da instituição possuem três pisos e apenas uma entrada de acesso. À entrada encontra-se a secretaria, uma sala de espera e uns arrumos. No rés-do-chão encontra-se o polivalente que também é utilizado como refeitório, a cozinha, a lavandaria, uma casa de banho para os adultos, a sala dos dois anos, a sala dos três, quatro e cinco anos, a respetiva casa de banho de apoio às duas salas e uma área exterior onde têm uma horta, um espaço de areia/água e um espaço amplo com alguns materiais didáticos onde é realizado o recreio. No 1º andar encontra-se a sala de 1 ano, a sala de 1 ano e dois anos e as respetivas casas de banho para os alunos. No 2º andar encontra-se uma biblioteca, a sala de reuniões, arrumos e o gabinete da direção pedagógica.

Todas as salas de atividade são amplas, possuem bancas de apoio à lavagem e preparação de materiais, aquecimento central, luz direta e janelas basculantes de modo a permitir um bom arejamento. Cada uma está equipada com material apropriado e adequado à idade encontra-se dividida por áreas de interesse com material didático diversificado e de acordo com as normas de segurança. Possuem ainda armários para armazenamento de materiais perigosos.

Existe ainda um sistema de comunicação interno (telefones fixos) de modo a facilitar a comunicação interna.

Cada aluno tem o seu material de higiene pessoal (copo, pasta dos dentes, escova dos dentes, pente, muda de roupa, fraldas, toalhetes e chupeta) identificado e guardado individualmente em armários próprios.

A instituição é frequentada por alunos com idades compreendidas entre o 1 ano e os 6 anos.

O Jardim de Infância possuiu um projeto educativo altamente estruturado que tem como finalidade favorecer a formação e aprendizagem das crianças bem como contribuir ativamente para o desenvolvimento integral de cada aluno. Este projeto tem o cuidado de ir ao encontro com a sociedade atual e a preocupação de adapta-lo à cultura da escola. Pretende também englobar toda a comunidade e família e estar atento a tudo o que nos rodeia (mundo) sem deixar de seguir os valores e os princípios que nos orientam.

Os projetos curriculares estão também centrados na criança, no seu contexto e no seu nível de desenvolvimento. Nestes projetos estão incluídas as seguintes áreas e domínios: Área de comunicação e expressão; Iniciação à matemática; Iniciação à escrita; Expressão Plástica; Expressão Corporal; Expressão Dramática; Iniciação musical; Iniciação de uma língua estrangeira (Inglês); Conhecimento do Mundo; Espaço ciência e Espaço culinária. Têm ainda atividades de enriquecimento curricular sendo elas a Música, a Dança Criativa e a Natação.

### 7.3. Caracterização do pessoal docente e não docente

Do quadro pessoal da Instituição fazem parte uma Diretora Pedagógica, uma secretária, quatro Educadoras de Infância, quatro Auxiliares de Ação Educativa e uma Empregada de limpeza. Existe ainda a empresa Gertal que se encarrega da alimentação, tendo sempre permanente uma cozinheira.

Todas as Educadoras de Infância e Auxiliares de Ação Educativa possuem cursos de licenciatura e cursos de especialização respetivamente para poderem exercer as suas funções.

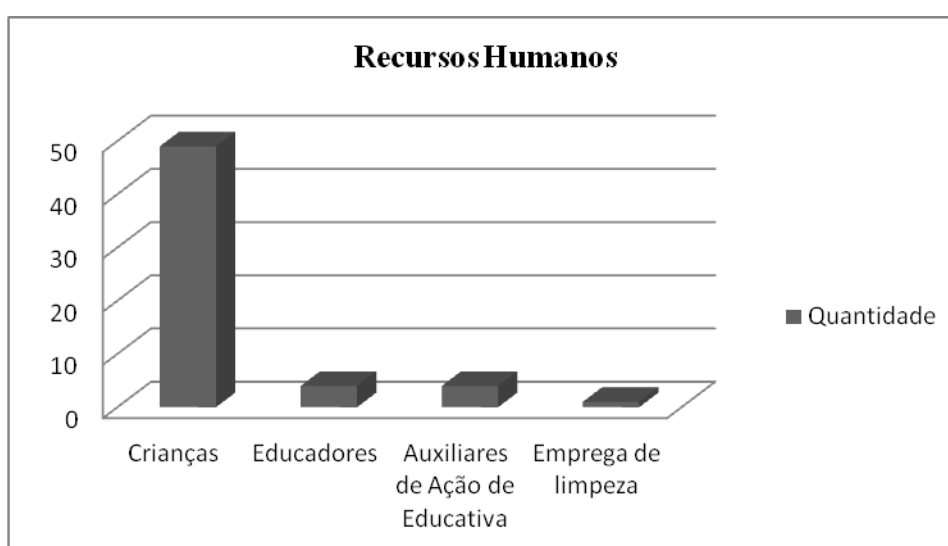


Figura 23: Recursos Humanos do Jardim de Infância (2013)



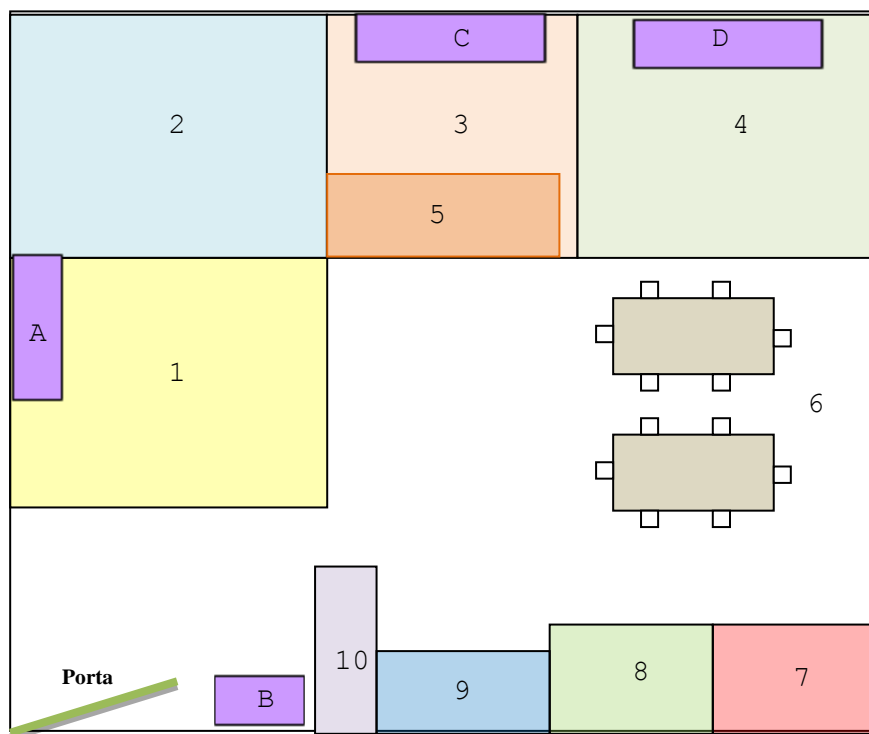
#### **7.4. Caracterização sociocultural**

Em geral os alunos são provenientes de famílias de nível sociocultural médio/elevado e integram-se em famílias pouco numerosas e estruturadas. A maioria das famílias tem apenas um ou dois filhos.

Os encarregados de educação têm uma boa formação académica e cultural, possuindo assim um nível de escolaridade elevado sendo na maioria licenciados ou doutorados.

Grande parte das crianças que frequentam a instituição nunca frequentou outro Jardim de Infância anteriormente. Por isso é notório que são crianças muito dependentes do adulto e com pouca autonomia adquirida.

### Planta da Sala dos dois anos



**Legenda 1-** Planta da sala dos dois anos do Jardim de Infância

#### **Legenda:**

**1** - Espaço acolhimento

**2** - Canto da casinha

**3** - Canto da garagem

**4** - Canto da biblioteca

**5** - Canto dos jogos

**6** - Expressão plástica

**7** - Banca

**8** - Banca de mudas

**9** - Camas

**10** - Armário das mochilas

**A** - Quadro das presenças

**B** - Quadro da educadora

**C** - Placard decorativo

**D** - Placard decorativo

## **8. Reflexão crítica da prática pedagógica**

A prática pedagógica realizou-se desde outubro de 2012 a abril de 2013. A sua realização permite-me colocar em prática todos os conhecimentos teóricos aprendidos ao longo da licenciatura e mestrado, bem como colocar à prova a minha capacidade de articular toda a bagagem cultural, intelectual e as minhas próprias vivências na transmissão de saberes.

Inicialmente o grupo com o qual estagiei estranhou a minha presença, contudo, como o mesmo está habituado à presença de pessoas diferentes facilitou a adaptação acabando por ser bem aceite pelas crianças. Isso facilitou bastante a minha relação com o grupo pois consegui criar uma boa relação afetiva e emocional, ter uma boa capacidade de interação bem como um bom domínio de grupo.

Ao longo da prática pedagógica as atividades que realizei foram sempre preparadas tendo em conta as características e competências das crianças, indo sempre ao encontro dos seus interesses e adequando-as à faixa etária em questão. Ao elaborá-las tive o cuidado de que estas fossem diversificadas de modo a que o grupo adquirisse novos conhecimentos acerca do projeto que vivenciavam na sala. Ao realizar as atividades pretendi que estas tivessem sempre um apoio material (exemplo: um livro, um puzzle, um jogo, entre outros) permitindo assim uma melhor assimilação dos conhecimentos transmitidos bem como o enriquecimento do ambiente educativo.

Realizei também o projeto (cantinho) “A Quinta” no qual houve a introdução de vários materiais que vieram também desta forma enriquecer a sala. A elaboração deste canto teve a participação ativa das crianças o que fez com que estas se sentissem entusiasmadas e motivadas para o mesmo.

Relativamente à organização do tempo tentei sempre organiza-lo no sentido de cumprir com os horários fixos da instituição, conseguindo desta forma gerir consoante as necessidades e as rotinas do grupo, sendo flexível assim que a situação o exigia.

Durante a realização da prática pedagógica foram surgindo algumas dúvidas e dificuldades que fui ultrapassando ao longo da mesma. O facto de ter que realizar registos diários e semanais fez com que tivesse que refletir criticamente sobre a minha postura levando-me a prestar atenção a certos pormenores que de outra forma não me ocorreria. Consegui assim perceber os meus pontos fracos e os meus pontos fortes o que me facilitou no sentido de ir melhorando a minha postura.

Ao analisar o meu percurso, posso afirmar que o enriquecimento que obtive deste estágio permitiu-me um crescimento a todos os níveis e consolidou-me os conhecimentos que foram moldados à prática. Consegui perceber a necessidade em assumir uma postura não só crítica mas também reflexiva da minha prática educativa sempre com o intuito de melhorar de modo a proporcionar uma educação de qualidade ao meu grupo de estágio.

Concluo que a realização da prática pedagógica permitiu tornar-me mais flexível de forma a encontrar formas alternativas para lidar com novos desafios e situações inesperadas. Ao ser confrontada com novas situações fui estimulada a rever as minhas ações e o meu papel no aperfeiçoamento da prática educativa que deve ser moldável à realidade atual, com todas as particularidades sociais, ideológicas, económicas entre outras.

Ao longo da prática pedagógica foram realizadas atividades diversificadas que foram planificadas sempre com o objetivo de ir ao encontro dos interesses do grupo bem como do projeto que a Educadora da sala estava a desenvolver. Essas atividades encontram-se no cronograma que se segue:

Data	Atividades Prática Pedagógica		Atividades do Projeto de Investigação
	Atividade	Materiais Construídos	
24 de setembro de 2012	Observação		
25 de setembro de 2012	Observação		
01 de outubro de 2012	Observação		
02 de outubro de 2012	Gincana de Outono “Apanhar as folhas”		
08 de outubro de 2012	Teatro de Fantoques “A galinha ruiva”	Fantoques	
09 de outubro de 2012	Dança de roda “Milho Verde”		
15 de outubro de 2012	Expressão Plástica “Pintura com carros”	Pintura com carros	
16 de outubro de 2012	Jogo “Onde estão as abóboras?”		
23 de outubro de 2012	Canção “Dona Aranha”	Registo Gráfico	
24 de outubro de 2012	Poesia “Vesti-me de bruxa”	Registo Gráfico	
29 de outubro de 2012	História em Data Show “Abóbora Gigante”	Livro da História	
30 de outubro de 2012	Expressão Plástica “Digitinta”	Pintura com digitinta	
05 de novembro de 2012	Expressão Plástica “Colagem”	Colagem “A castanha”	

05 de novembro de 2012	Dança de roda “Oh Lindo Outono”		
12 de novembro de 2012	Sensorial “Frutos de Outono”		
13 de novembro de 2012	Rítmica “O corpo”		
19 de novembro de 2012	Teatro de Fantoques “O burrinho do presépio”	Livro da História	
20 de novembro de 2012	Expressão dramática “Animais do presépio”		
26 de novembro de 2012	Canção “Natal Africano”	Registo Gráfico	
27 de novembro de 2012	Gincana “Percurso de Natal”	Enfeites de Natal	
03 de dezembro de 2012	Teatro de Fantoques “A Estrela de Natal”	Livro da História	
04 de dezembro de 2012	Expressão Plástica “Postal de Natal”	Postal de Natal	
10 de dezembro de 2012	Poesia “Pai Natal”	Registo Gráfico	
11 de dezembro de 2012	Iniciação à matemática Jogo “Grande e Pequeno”	Imagens de enfeites de Natal grandes e pequenos	
02 de janeiro de 2013	Canção “Os Três Reis”	Registo Gráfico	
03 de janeiro de 2013	Expressão Plástica “Coroas dos Reis”	Coroas dos Reis	
07 de janeiro de 2013	Expressão Plástica “Os Três Reis”	Os Três Reis	
08 de janeiro de 2013	Expressão Motora “Diferentes formas de locomoção”		
28 de janeiro de 2013	História “Inverno na quinta”	Livro com a história	
29 de janeiro de 2013	Rítmica “Pinguim”		
30 de janeiro de 2013	Iniciação à matemática Puzzle “Urso Polar”	Puzzle	
31 de janeiro de 2013	Teatro de Dedoches “5 Ursinhos”	Dedoches	
01 de fevereiro de 2013	Sensorial “Quente e Frio”		
04 de fevereiro de 2013	Canção “Viva o Carnaval”	Registo Gráfico	
05 de fevereiro de 2013	Rítmica “Carnaval”		
06 de fevereiro de 2013	Iniciação à matemática Jogo “Descobre as diferenças”	Jogo	
08 de fevereiro de 2013	Expressão Plástica “Pintura com balões”	Pintura com balões	
13 de fevereiro de 2013	Iniciação à matemática Jogo “O intruso”	Jogo	
14 de fevereiro de 2013	História Desenhada “O lago”	Livro com a história	
15 de fevereiro de 2013	Culinária “Bolachas de manteiga”	Ingredientes	
18 de fevereiro de 2013	Canção “A quinta do Tio Manuel”	Registo Gráfico	
19 de fevereiro de	Expressão motora		

<b>2013</b>	“Diferentes formas de locomoção”		
<b>20 de fevereiro de 2013</b>	Iniciação à matemática Jogo de Associação	Jogo	
<b>21 de fevereiro de 2013</b>	Iniciação à matemática Jogo de Sequência	Jogo	
<b>22 de fevereiro de 2013</b>	Expressão Plástica “Pintura com berlindes”	Pintura com berlindes	
<b>25 de fevereiro de 2013</b>	Canção “Os frutos”	Registo Gráfico	
<b>26 de fevereiro de 2013</b>	Expressão Plástica “Colagem”	Colagem “A árvore”	
<b>27 de fevereiro de 2013</b>	Iniciação à matemática Jogo de Associação	Jogo	
<b>28 de fevereiro de 2013</b>	Expressão Plástica “Sombragem”	Sombragem de frutos	
<b>01 de março de 2013</b>	Sensorial “Qual é o fruto”		
<b>04 de março de 2013</b>	Expressão Plástica “Mobil de borboleta”	Mobil de borboletas	
<b>05 de março de 2013</b>	Conhecimento do Mundo “Animais da Primavera”	Ficheiro de imagens	
<b>06 de março de 2013</b>	Iniciação à matemática “Em cima/ em baixo”		
<b>07 de março de 2013</b>	História em Power Point “Ciclo do Mel”	Livro da história	
<b>08 de março de 2013</b>	Sensorial “Doce ou Amargo”		
<b>11 de março de 2013</b>	Expressão Plástica “Decoração de ovos”	Ovos coloridos	
<b>12 de março de 2013</b>	Iniciação ao novo canto “A Quinta”	Acessórios do projeto da Quinta	
<b>14 de março de 2013</b>	Canção “Coelhinho da Páscoa”	Registo Gráfico	
<b>15 de março de 2013</b>	Poesia “O Pai”	Registo Gráfico	
<b>18 de março de 2013</b>	História mágica “O Pai”	Livro com a história	
<b>19 de março de 2013</b>	Lenga-lenga “1,2,3,4”	Registo Gráfico	
<b>20 de março de 2013</b>	Iniciação à matemática “À frente/atrás”		
<b>21 de março de 2013</b>	Expressão Plástica “Postal da Páscoa”	Postal da Páscoa	
<b>02 de abril de 2013</b>	Canção “O Porco”	Registo Gráfico	
<b>03 de abril de 2013</b>	Iniciação à matemática “Dentro/ Fora”		
<b>04 de abril de 2013</b>	Teatro de Sombras “A Primavera”	Livro da história	

Tabela: Atividades desenvolvidas na prática pedagógica

## 9. Referências Bibliográficas

- Aguilar, L. (1988). *Ludoteca: um espaço, um tempo para brincar*. Teatro Laboratório de Faro
- Almeida, L, Freire, T. (2000). *Metodologia da Investigação em Psicologia e Educação*. Braga: Psiquilibrios.
- Amaro, A., Póvoa, A., Macedo, L. (2004/2005). *A arte de fazer questionários*. Faculdade de Ciências do Porto.
- Bassedas, E.; Hugue, T.; Solé, I. (1999). *Aprender e ensinar na educação infantil*. Porto: Artmed Editora S.A.
- Bettelheim, B. (2003). *Bons pais - o sucesso na educação dos filhos*. Lisboa: Bertrand Editora, Lda.
- Cerezo, S. (1997). *Enciclopédia de educação infantil – Recursos para o desenvolvimento do currículo escolar*. Rio Mouro: Nova Presença, Lda.
- Cordeiro, M. (2008). *O livro da criança*. Lisboa: A esfera dos livros.
- De Ketele, J. e Roegiers, X. (1993). *Metodologia da Recolha de Dados- Fundamentos dos Métodos de Observações, de Questionários, de Entrevistas e de Estudo de Documentos*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Fernandes, D. (1991). *Notas sobre paradigmas de investigação em educação*. Noesis (18), 64-66.
- Ghiglione, R. e Matalon, B. (1993) *O inquérito – Teoria e Prática*. Oeiras: Celta Editora, Lda.
- Gomes, B. (2010). *A importância do brincar no desenvolvimento da criança*. Cadernos de Educação de Infância, 90.
- Hohmann, M. e Weikart, D. (2003). *Educar a criança*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Mégrier, D. (2005). *Jogos de expressão dramática na pré-escola*. Lisboa: Papa-Letras.
- Mendonsa, S. (2012). *Monografia: o lúdico: jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem na educação infantil*. Consultado a 17, novembro, 2012, disponível em <http://www.pedagogiaaopedaletra.com/posts/>

monografia-o-ludico-jogos-brinquedos-e-brincadeiras-na-construcao-do-  
processo-de-aprendizagem-na-educacao-infantil/

Monteiro, M.; Gomes, C. (2003/2004). *A importância do jogo no desenvolvimento da criança*. Consultado a 25, novembro, 2012, disponível em <http://www.cgomes.uac.pt/TE/Estagio/03-04/Brincar/jogo.htm>

Moreira, V. (1999). *A criança dos 2 aos 6 anos*. Porto: Ambar.

Neto, C. (1997). *Jogo & Desenvolvimento da criança*. Lisboa: Edições FMH.

Oliveira, V. (2002). *O brincar e a criança do nascimento aos seis anos*. Petrópolis: Vozes.

Papalia, D.; Olds, S.; Feldman, R. (2001). *O mundo da criança*. Lisboa: McGraw-Hill de Portugal, L.

Portugal, G. (2009). *A educação das crianças dos 0 aos 12 anos*. (Alarcão, I, & Miguéns, M.). Lisboa: Conselho Nacional de Educação.

Simão, A.; Sousa, C.; Marques, F.; Miranda, G.; Freire, I.; Menezes, I.; Amado, J.; Almeida, L.; Morgado, L.; Rafael, M.; Lemos, M.; Lourenço, O.; Rosário, P.; Bahia, S.; Nogueira, S. (2005). *Psicologia da Educação*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.

Spodek, B. (2002). *Manual de investigação em educação de infância*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Tavares, J. e Alarcão, I. (2005). *Psicologia do desenvolvimento e da aprendizagem*. Lisboa: Edições Almedina, SA.

Consultado a 10, maio, 2013, disponível em <http://www.cm-porto.pt/>

Consultado a 10, maio, 2013, disponível em <http://www.jf-lordelodouro.pt/>



## **Anexos**

## Questionário a Educadores de Infância

Este questionário destina-se a recolher dados sobre a perceção dos educadores de infância acerca do jogo simbólico no desenvolvimento das crianças de 2 anos de idade referente ao Mestrado em Educação Pré-Escolar do ISPGaya.

As informações recolhidas são sigilosas e anónimas sendo utilizadas unicamente para este estudo, pelo que agradecemos a sua melhor colaboração.

### Assinale apenas uma opção em cada questão

#### Parte I – Dados sociodemográficos

##### 1. Género

1.1. Masculino

☐

1.2. Feminino

☐

##### 2. Idade

2.1. 20 a 30 anos

☐

2.2. 31 a 40 anos

☐

2.3. 41 a 50 anos

☐

2.4. Mais de 51 anos

☐

##### 3. Anos de serviço

3.1. Menos de 1 ano

☐

3.2. 1 ano

☐

3.3. 2 anos

☐

3.4. 3 anos

☐

3.5. 4 anos

☐

3.6. 5 anos

☐

3.7. Mais de 5 anos

☐

##### 4. Habilitações académicas

4.1. Bacharelato

☐

4.2. Licenciatura

☐

4.3. Mestrado

☐

4.4. Doutoramento

☐

#### Parte II – Alunos

##### 5. Já trabalhou com crianças de 2 anos de idade?

5.1. Sim

☐

Não

☐

**6. Se respondeu afirmativamente na questão anterior, assinale o período de tempo que trabalhou com esta faixa etária:**

- 6.1. Menos de 1 ano ☐  
6.2. 1 ano ☐  
6.3. 2 anos ☐  
6.4. 3 anos ☐  
6.5. 4 anos ☐  
6.6. 5 anos ☐  
6.7. Mais de 5 anos ☐

**Parte – III – Percepções sobre o jogo e o desenvolvimento da criança de 2 anos de idade**

**7. O jogo faz parte da sua prática pedagógica?**

- 7.1. Sim ☐ Não ☐

**8. Se respondeu afirmativamente na questão anterior, assinale qual o tipo de jogo que mais proporciona?**

- 8.1 Jogo simbólico ☐  
8.2 Jogos de encaixe, manipulação e perícia ☐  
8.3 Jogos musicais ☐  
8.4 Jogos de expressão plástica ☐  
8.5 Jogos motores ☐  
8.6 Jogos matemáticos ☐  
8.7 Outros. Especifique: \_\_\_\_\_

**9. Qual a área de interesse que as crianças mais procuram?**

- 9.1. Área do projeto ☐  
9.2. Área da casinha ☐  
9.3. Área dos jogos ☐  
9.4. Área da garagem ☐  
9.5. Área da biblioteca ☐  
9.6. Outra. Especifique: \_\_\_\_\_

**10. Considera que o jogo simbólico influencia na aprendizagem da criança?**

- 10.1. Sim ☐ Não ☐

**11. Considera que o jogo simbólico contribui para o desenvolvimento da criança?**

- 11.1. Sim ☐ Não ☐

**12. Se respondeu afirmativamente na questão anterior, na sua opinião qual a área de desenvolvimento mais beneficiada?**

- 12.1. Desenvolvimento Motor ☐
- 12.2. Desenvolvimento Cognitivo ☐
- 12.3. Desenvolvimento Emocional e Afetivo ☐
- 12.4. Desenvolvimento Moral ☐
- 12.5. Desenvolvimento Linguístico ☐
- 12.6. Desenvolvimento Global ☐
- 12.7. Desenvolvimento Inter-relacional ☐
- 12.8. Outra. Especifique: \_\_\_\_\_

**13. Assinale em cada afirmação, a opção que mais se aproxima da sua opinião ao nível da importância do jogo simbólico no desenvolvimento da criança de 2 anos.**

13.1 Leva a criança a ser capaz de exprimir os seus sentimentos

Nada importante	Pouco importante	Indiferente	Importante	Muito importante

13.2. Leva a criança a ser capaz de se exprimir através da linguagem

Nada importante	Pouco importante	Indiferente	Importante	Muito importante

13.3. Favorece o desenvolvimento da criança

Nada importante	Pouco importante	Indiferente	Importante	Muito importante

13.4. Leva a criança a aprender a partilhar e a cooperar

Nada importante	Pouco importante	Indiferente	Importante	Muito importante

13.5. Contribui para a aprendizagem da criança

Nada importante	Pouco importante	Indiferente	Importante	Muito importante

13.6. Promove a criatividade e a imaginação

Nada importante	Pouco importante	Indiferente	Importante	Muito importante

13.7. Permite uma interação com o adulto e com as outras crianças

Nada importante	Pouco importante	Indiferente	Importante	Muito importante

13.8. Permite a exploração na vertente lúdica

Nada importante	Pouco importante	Indiferente	Importante	Muito importante

13.9. Permite a exploração na vertente educativa

Nada importante	Pouco importante	Indiferente	Importante	Muito importante

13.10. Permite detetar dificuldades nas crianças

Nada importante	Pouco importante	Indiferente	Importante	Muito importante

Muito obrigada pela sua colaboração